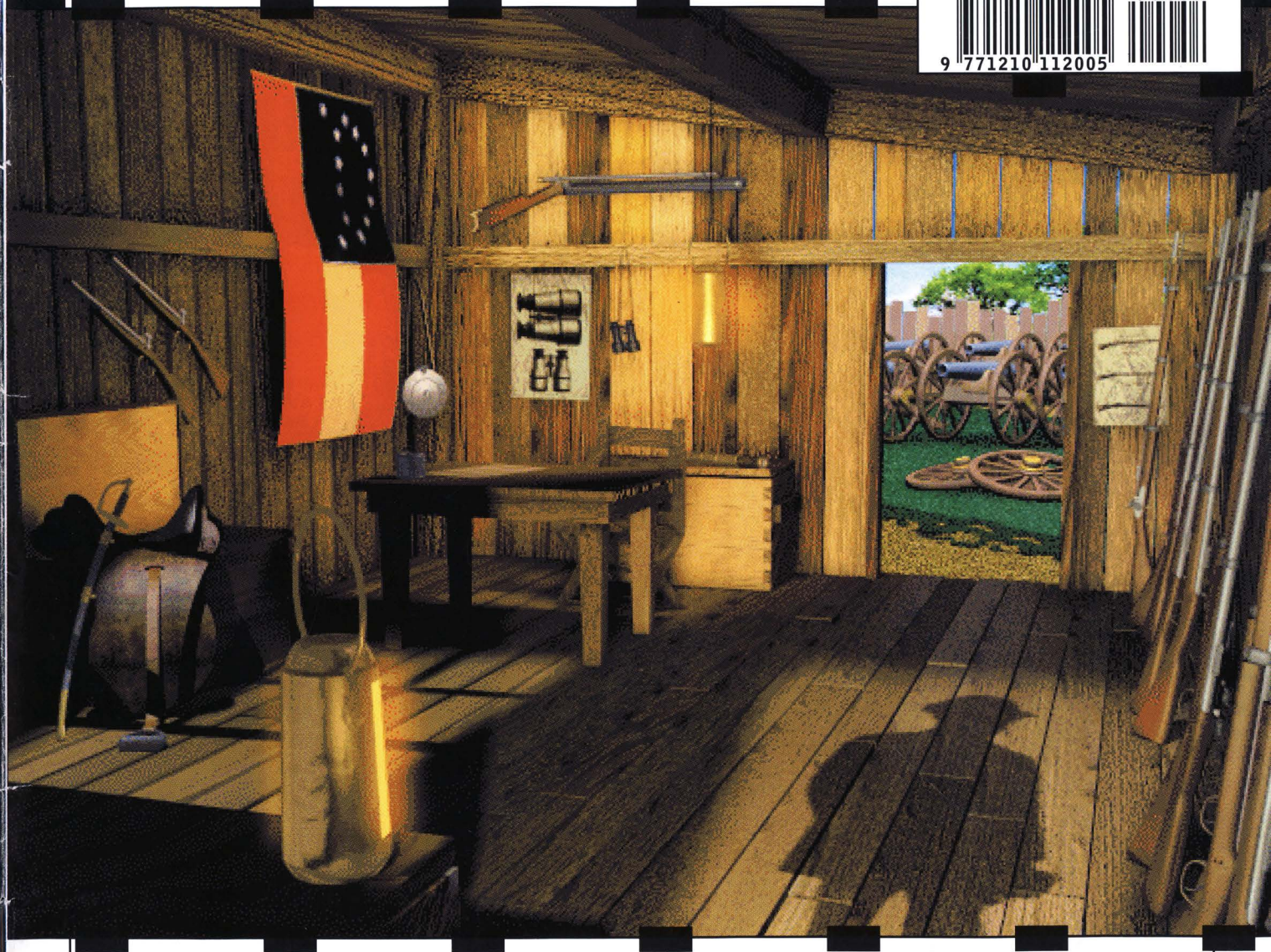
54 Počítačové hry & hardware 39 Kč 49 Sk

DUBEN '96

Excalibur

9 771210 112005 00054



3D-Blaster

PC karta urychlující několikanásobně grafiku

Test: Blizzard 1230-IV Turbo board *(Amiga 1200)*. **AVG 4.0** antivirový systém (PC). **Gravis Ultrasound PnP** nejlepší zvuková karta *(PC)*. **Recenze: Top Gun, Cybermage, Football Pro, Stonekeep, Earthworm Jim, Chronomaster** *(PC)*, **Slamtilt, Extreme Racing** *(Amiga)*, **Battle Sport** *(3DO)*... **Plakát:** Duke Nukem 3D

Excalibur je publikace českého nezávislého vydavatelství. Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1996. Made in Czech Republic.

Předplatné Excaliburu

Excalibur letos vychází pravidelně, proč si ho tedy nepředplatit? Obzvláště pokud ho ne vždy seženete. Při současném zvyšujícím se zájmu o Excalibur se často stává, že v některých prodejnách je velice brzy vyprodán, což vám může znepříjemnit nebo znemožnit jeho koupi. Především proto je tu možnost předplatného. A navíc s šancí vyhrát určitou částku peněz! Pokud si Excalibur předplatíte, budete zařazeni do slosování o hodnotné ceny. **První cena: obnos ve výši 10.000 Kč.** Druhá až desátá cena: počítačová hra dle nabídky v době slosování. Slosování se uskuteční 15.června 1996 a jeho výsledky budou zveřejněny v Excaliburu 57.

Excalibur

Pokud si předplatíte Excalibur, budeme vám ho zasílat až do domu. Navíc získáte bonus: Excalibur 50 (51) v hodnotě 75 (85) Kč zdarma! Poštovné hradí Excalibur. Za příplatek 20 Kč ke každému číslu zasíláme Excalibury doporučeně.

roční předplatné .....468 Kč
roční předplatné doporučeně .....708 Kč
půlroční předplatné .....234 Kč
půlroční předplatné doporučeně ...354 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur - roční předplatné
= 468 Kč, bonus: Excalibur 51

Excalibur CD

Máte CD-ROM mechaniku? Máte PC, Amigu nebo Macintosh? Chcete každý měsíc získat okolo 600 MB programů a dat? Pak si předplaťte Excalibur CD! Značně zdokonalené Excalibur CD (dříve CD-ROM magazín) vyjde současně s Excaliburem 55 a bude stát jen 75 Kč.

roční předplatné .....900 Kč
roční předplatné doporučeně .....1.140 Kč
půlroční předplatné .....450 Kč
půlroční předplatné doporučeně .....570 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur CD - roční předplatné
= 900 Kč

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 43 VYPRODÁN.

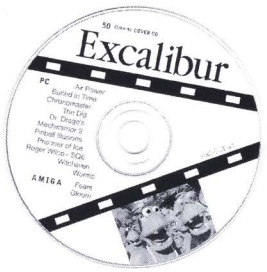
Excalibur CD 50
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 51
PC: Magic Carpet I a II, Mission Critical, Raven, Shadow of the Empire, Tilt...

Excalibur CD 52
(CD-ROM magazín 1)
PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls.

AMIGA: LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur CD .....(počet krát 75 Kč)
doporučeně .....20 Kč



Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur Cover CD 50,51,52
= 225 Kč, doporučeně = 20 Kč

Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít!

Amiga magazín 3-6 .....(krát 20 Kč)
poštovné a balné .....20 Kč
nebo
poštovné doporučeně a balné .....50 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Amiga magazín 3-6 = 80 Kč,
poštovné a balné = 20 Kč

Jak získat nabízené tituly?

Stačí, když složenkou typu C poukážete peníze na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete za co a kolik platíte. Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Velká série Excaliburů

Senzační nabídka za skvělou cenu! Nyní máte možnost mít doma téměř všechny Excalibury, které kdy vyšly a vychutnat si celých šest let vývoje Excaliburu! Přichystali jsme pro vás Velkou sérii Excaliburů, ve které stojí jedno číslo pouhých 10 Kč! Součástí série je dotisk Excaliburů 0-10. Jako bonus zdarma obdržíte dle vašeho výběru Excalibur 50 nebo 51. Celkem za sérii zaplatíte pouhých 540 Kč!!! Aby zásilka došla v pořádku, bude zabalena v pevné krabici a zaslána jako balík. Tím je téměř vyloučeno nebezpečí poškození nebo nedoručení zásilky. A proto neváhejte!

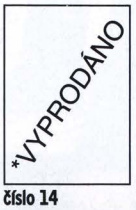
Excalibur 11 - 49* .....390 Kč
Excalibur Classic (Ex0-10).....100 Kč
bonus Excalibur 50 nebo 51 ....zdarma
poštovné a balné - balík .....50 Kč
celkem.....540 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Velká série Excaliburů = 540 Kč
bonus: Excalibur 50

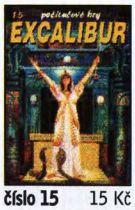
číslo 11 15 Kč

číslo 12 15 Kč

číslo 13 15 Kč

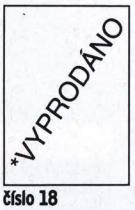


číslo 14

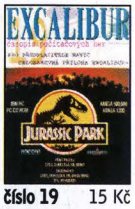

číslo 15 15 Kč

číslo 16 15 Kč

číslo 17 15 Kč



číslo 18


číslo 19 15 Kč

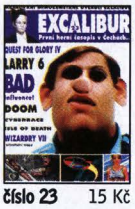
číslo 19+ 15 Kč

číslo 20 15 Kč

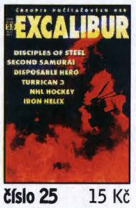
číslo 20+ 15 Kč

číslo 21 15 Kč

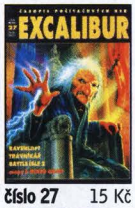
číslo 22 15 Kč

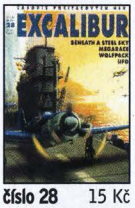

číslo 23 15 Kč

číslo 24 15 Kč


číslo 25 15 Kč

číslo 26 15 Kč


číslo 27 15 Kč


číslo 28 15 Kč

číslo 29 15 Kč

číslo 30 15 Kč

číslo 31 15 Kč

číslo 32 15 Kč

číslo 33 15 Kč

číslo 34 15 Kč

číslo 35 15 Kč

číslo 36 15 Kč

číslo 37 15 Kč

číslo 38 15 Kč

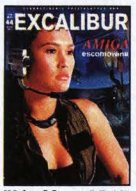
číslo 39 15 Kč

číslo 40 15 Kč

číslo 41 15 Kč

číslo 42 15 Kč

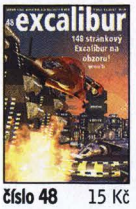
číslo 43 15 Kč


číslo 44 15 Kč

číslo 45 15 Kč

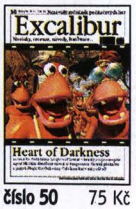
číslo 46 15 Kč

číslo 47 15 Kč



číslo 48 15 Kč

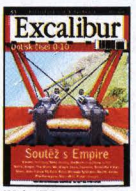
číslo 49 15 Kč



číslo 50 75 Kč

číslo 51 85 Kč

číslo 52 39 Kč



číslo 53 39 Kč

Excalibur upgrade

Pro čtenáře, kteří již v minulosti odebírali u PCP, platí tato speciální nabídka: 1 Excalibur ze série Excaliburů za symbolickou cenu 10 Kč! Podmínkou je odebrat minimálně 15 čísel a Exalibur Classic.

Excalibur 11...49*
(počet čísel krát 10) .....150 Kč a více
Excalibur Classic (Ex0-10) .....100 Kč
poštovné a balné - balík .....50 Kč
celkem.....300 Kč a více

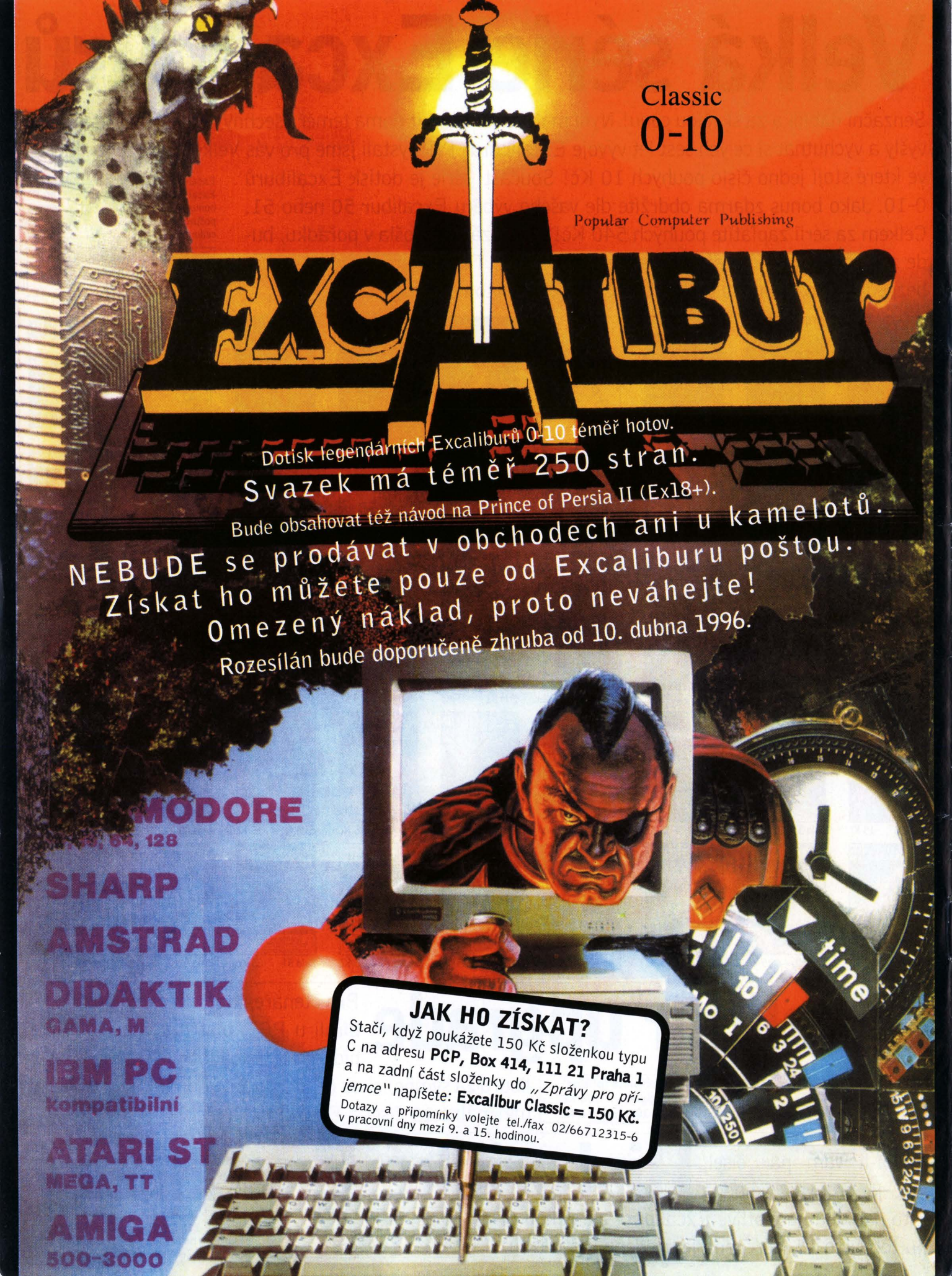
Zpráva pro příjemce (příklad)
Excaliburů upgrade = 300 Kč
Excalibur 20-30,33,38,44,45

Chybí-li vám pár čísel, pak je pro vás výhodná tato nabídka: jednotlivé Excalibury za nízkou cenu (obvykle 15 Kč - cena je uvedena u obrázku).

Historické Excalibury

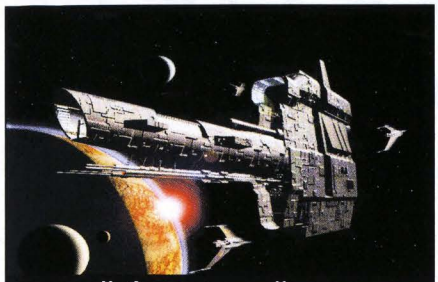
Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur 20-22,33,38,44,45=105 Kč
poštovné a balné = 20 Kč

Excalibur 11...53 .....počet krát cena
poštovné a balné.....20 Kč
nebo doporučeně a balné.....50 Kč


Classic
0-10
Popular Computer Publishing
EXCALIBUR
Dotisk legendárních Excaliburů 0-10 téměř hotov.
Svazek má téměř 250 stran.
Bude obsahovat též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
NEBUDE se prodávat v obchodech ani u kamelotů.
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Rozesílán bude doporučeně zhruba od 10. dubna 1996.
MODORE
64, 64, 128
SHARP
AMSTRAD
DIDAKTIK
GAMA, M
IBM PC
kompatibilní
ATARI ST
MEGA, TT
AMIGA
500-3000
JAK HO ZÍSKAT?
Stačí, když poukážete 150 Kč složenkou typu C na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1 a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce" napíšete: Excalibur Classic = 150 Kč.
Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

2... předplatné a starší čísla 6...autoři Excaliburu: Roger T., Vlapon 99...vyhodnocení soutěže: Empire

54 obsah



V PŘÍPRAVĚ 10

12 **Broken Sword**
ADVENTURE DETEKTIVNÍ, PC-CD

13 **Colony Wars 2492**
STRATEGIE SCI-FI, PC

11 **Conquest of the New world**
STRATEGIE - KOLONIZACE, PC-CD, MAC

14 **Gender Wars**
AKCE SCI-FI, PC-CD

11 **Mayhem!**
AKCE-STRATEGIE, PC-CD, PLAYSTATION, SATURN, MAC-CD

10 **Pax Imperia 2**
STRATEGIE SCI-FI, PC, MAC

14 **Pinball Construction Kit**
PINBALL, PC-CD

15 **Ripper, The**
KRIMI THRILLER, PC-CD

12 **Rise and Rule of Ancient Empires, The**
STRATEGIE STŘEDOVĚK, PC-CD

15 **Rytíři Grálu**
DUNGEON STŘEDOVĚK, PC

13 **XTreme Racing - Data Disk**
ZÁVODY AUTOMOBILŮ, AMIGA 1200

PRVNÍ DOJMY 16

16 **Arcade Amerika**
ARCADE KOMIKS, PC-CD

18 **Asmodeus**
ADVENTURE FANTASY, PC-CD

17 **Bud in Double Trouble**
ADVENTURE, PC-CD

17 **Beavis and Butthead**
TREFOVAČKA KOMIKS, PC-CD

18 **Super Skidmarks - Data Disk**
ZÁVODY VŠELIJAKÝCH VOZÍTEK, AMIGA 1200

HARDWARE 94

94 *Test:* **3D-Blaster VLB verze**
Petr Chlumský několikrát urychlil grafiku svého PC.

95 *Test:* **Gravis Ultrasound PnP**
Svatopluk Švec strčil do slotu svého PC nejlepší zvukovou kartu.

97 *Test:* **Blizzard 1230-IV Turbo Board**
Amiga 1200 rychlá téměř jako Amiga 4000 040/40. Josef Komárek se s Blizzardem loučil jen velice nerad.

NÁVODY 80

82 **Stonekeep** PC-CD
86 **Ultima II** (1.ČÁST) PC, MAC
90 **Kingquest II** PC
80 ***tipy a triky*** PC, AMIGA

SOFTWARE 98

98 **AVG 4.0**
ANTIVIROVÝ PROGRAM, PC

RECENZE 20

38 **11 th Hour**
ADVENTURE HORROR, PC-CD

28 **Apache Longbow**
SIMULÁTOR VRTULNÍK, PC-CD

42 **Battle Sport**
SPORT SCI-FI, 3DO

44 **Earthworm Jim**
ARKÁDA AKČNÍ, PC-CD

66 **Command: Aces of the Deep**
STRATEGIE VÁLEČNÁ, PC-CD

40 **Conqueror A. D. 1086**
STRATEGIE HISTORICKÁ, PC-CD

47 **Cybermage**
3D AKČNÍ SCI-FI, PC-CD

39 **CyberSpeed**
ZÁVODY SCI-FI, PC-CD

60 **Cyberwar**
AKČNÍ-LOGICKÁ, PC-CD

41 **Descent**
3D STŘÍLEČKA, MAC-CD

56 **Falcon's Eye ver. 0992b**
STRATEGIE FANTASY, PC

62 **Football Limited**
MANAŽER FOTBAL, PC-CD

68 **Football Pro'96**
AMERICKÝ FOTBAL, PC-CD

46 **Gloom Deluxe**
3D akční SCI-FI, AMIGA 1200

30 **Grand Prix Manager**
STRATEGIE FORMULE 1, PC-CD

69 **Hollywood Hustler**
POKER, ATARI ST

70 **Championship Manager 2**
SPORTR, PC-CD

22 **Chronomaster**
ADVENTURE, PC-CD

53 **Johny Bazookatone**
PLOŠINOVKA (HOUBOVKA), PC-CD

48 **Machines, The**
AKČNÍ SCI-FI, PC-CD

72 **Quadrax**
dobrodružná LOGICKÁ, PC

45 **Rally**
ZÁVOD AUT, PC

32 **Rayman**
ARCADE POHÁDKA, PC-CD

36 **Rebel Assaut II**
3D AKČNÍ STŘÍLEČKA, PC-CD

74 **Shockwave Assault**
SIMULÁTOR SCI-FI, PC-CD

24 **Slamtilt**
PINBALL, AMIGA 1200

26 **Stonekeep**
DUNGEON FANTASY, PC-CD

20 **Top Gun Fire at Will**
LETECKÝ SIMULÁTOR, PC-CD

76 **Ultima II**
RPG FANTASY, PC

64 **Ultimate Football '95**
AMERICKÝ FOTBAL, PC-CD

75 **Virtual Tennis**
TENIS, PC-CD

61 **Watch Tower**
AKČNÍ VOJÁČCI, AMIGA 1200

59 **Wolfenstein 3D**
3D AKČNÍ, MAC

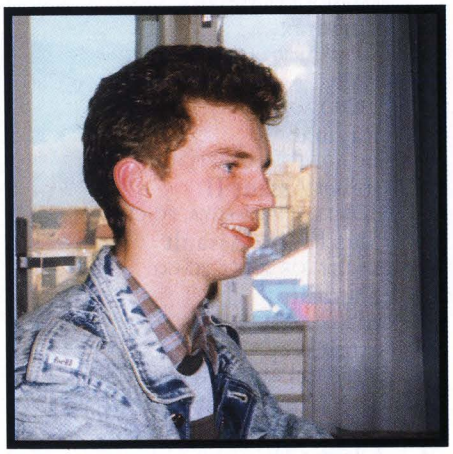
54 **Wrestle Mania**
BOJOVÁ AKČNÍ, PC-CD

34 **XTreme Racing**
ZÁVODY AUT, AMIGA 1200

dopisy

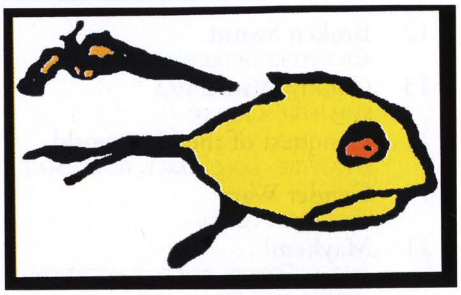
Karel Florian - Roger T.

Nebudu se tady rozepisovat o jménu a přezdívce, kterou jsem si mimochodem vypůjčil od bubeníka skupiny Queen Rogera Taylora, a raději přistoupím k věcem, které by vás možná mohly zajímat, třeba záliby nebo oblíbené věci. Hned na prvním místě je asi hudba. Komu by se nelíbila jména jako Queen, Dire Straits, Yello, David Bowie, Vangelis, Toy Dolls či Deep Purple, že? Pak je četba zajímavé literatury - nebudu se dohadovat, co je a není kvalitní četba - zkrátka literatury pro mě zajímavé. Počítač je až na čtvrtém místě v těsném závěsu za utrácením enormních částek vydělaných v redakci za kytice růží a jiné nesmyslné „drobnůstky" pro netečné a neobměkčitelné slečny. Ehmn. Práce v Excaliburu mě baví, negativní ohlasy pražádné, až na jistého člověka jménem „Mozek 2" objevivšího se po osudné recenzi na Heretica a na člověka z č. 53, kterému odpovídal Joe, takže je to OK. Kdybyste měli nějaké osudové připomínky, měl bych se v dohledné době objevit na FIDU, jak někteří čtenáři ve svých dopisech požadují. Ovšem nyní, kdy se blíží datum mých osmnáctých narozenin a tudíž i řidičák, jdou veškeré mé záliby stranou. Řidičák má přednost! Letos maturuji na ekonomce a pokud se mi to povede, zkusím se dostat na VŠ. Jsem úplně normální člověk s nějakými vadami a kvalitami. Rád píšu, čtu a vůbec. Víte, že F1GP č. 2 budou už 29. dubna 1996?!!! Uááááh! —Roger T.



Vladimír Ponechal - Vlapon

Jsem normální člověk, normálních parametrů, normálních rozměrů a normálních proporcí. Prostě řečeno, jsem normální (zrovna dnes jsem měl normální den). Začínal jsem na osmibitovém ATARI 65XE tak před deseti lety. Hry jsem si v té době hrozně zamiloval. Ale také jsem dost četl, což se změnilo když jsem si koupil PC. Jinak rád poslouchám Landu, ale i POP hudbu. Mezi moje bližší koníčky patří počítač a v poslední době i moje super Š120. Nic víc nic míň. Co se hraní týče, miluji adventury (Simon the Sorcerer, Knight's Chase: Time Gate, Torin's Passage), ale také nepohrdnu dobrými strategiemi (v poslední době Transport Tycoon Deluxe) a simulátory. A aby jsem nezapomněl. Pozdravuji všechny dobré lidi v Žilině. —Vlapon



Aby si majitelé Commodorových potomků nestěžovali na nedostatek kvalitního softwaru, je pro ně připravena recenze hry XTreme Racing firmy Silltunna Software (silltunna = káď na slanečky). Musíte uznat, že její logo je prostě parádní!

Neustále nám do redakce chodí spousty odpovědí a názorů na anketu z minulého čísla. Netušili jsme, že anketa může vyvolat takový ohlas. Za každý Váš názor děkujeme a vážíme si ho, neboť jste to Vy, kteří investujete svůj čas i peníze proto, abyste přispěli svým dílem k lepšímu Excaliburu. Vašich názorů si ceníme o to více, že anketa nebyla provázena žádnou věcnou výhrou. A je to vidět i na otevřenosti Vašich názorů, čímž výsledky získávají na důvěryhodnosti.

Anketu průběžně vyhodnocujeme a proto Vás již nyní mohu seznámit s některými předběžnými výsledky. Největší překvapení: JKL, který ačkoli poslední rok nepíše, se drží na předním místě oblíbenosti autorů!!! Tak mě napadá otázka, kolik by asi dostal hlasů, kdyby psal dál... Nebo množství obdržených hlasů signalizuje přání čtenářů o návrat JKL? Mezi nejoblíbenější šestici autorů se dostali KaT, Lewis, Joe a další. Zatím je oblíbenost autorů Excaliburu dost vyrovnaná. Z autorů konkurenčních časopisů s nimi drží krok pouze Andrew a ICE, ostatní jsou dost hluboko pod většinou autorů Excaliburu.

Asi polovina respondentů by chtěla zvýšit aktuálnost Excaliburu. Mnoho z nich však ne na úkor kvality a objektivnosti. Podobně je to s humorem. U rubrik jsou samozřejmě nejoblíbenější recenze, následuje návodová část.

Nejvíce si ceníme Vašich rad a nápadů, z nichž mnohé zrealizujeme již v dalším čísle. Nemusíte se však bát, že bychom se uchýlili ke změně ceny nebo periodicity. Objeví se „nové" rubriky typu hitparáda nebo pravidelné tipy a triky.

A ještě něco k CD-ROM magazínu. Připravujeme jeho zásadní vylepšení. Nechceme dělat jen nějaké CD, ale to NEJLEPŠÍ CD. Nové CD vyjde současně s Excaliburem 55 (tedy za měsíc) a bude plné těch nejlepších věcí a novinek. Cena zůstává stále 75 Kč. Podle nového rozhodnutí pošty nelze CD zasílat s časopisem jako novinové výplatné, proto ho zasíláme samostatně. Také proto jsme se vrátili k oblíbenému názvu Excalibur CD. Zvýšené výdaje na poštovné a balné hradí Excalibur (asi 8 Kč/CD, celkem pro všechny předplatitele asi 200.000 Kč). Předplatitelé o nic nepřijdou, dostanou přesně ten počet CD, který si zaplatili. -ML-

JAKOU KONZOLI?

Píšu nejlepšímu hernímu časopisu v ČR. Potřebuji pár rad:

1. Existuje prodejna, kde seženu diskety na zkrachovalé C-64?

2. Chci si koupit hrací konzoli, ale nevím jakou. Mega Drive, CD 32, Jaguar nebo počítač Amiga 500, ale kolik stojí?

Váš vášnivý čtenář

Milý vášnivý čtenáři, diskety na C-64 by měli mít např. v JRC, zkus se zeptat. Uvažuješ-li o počítači, spíš než A500 bych ve střední cenové hladině doporučil Amigu 1200, která se dnes dá nová i s dobrou softwarovou základnou sehnat už za zhruba 13 500,- Kč. Z herních konzolí bych se spíše poohlédnul po 3DO (přibližně 9 000,- Kč) nebo Sony Playstation (cirka 15 000,- Kč). —Joe

PADESÁT DVOJKA

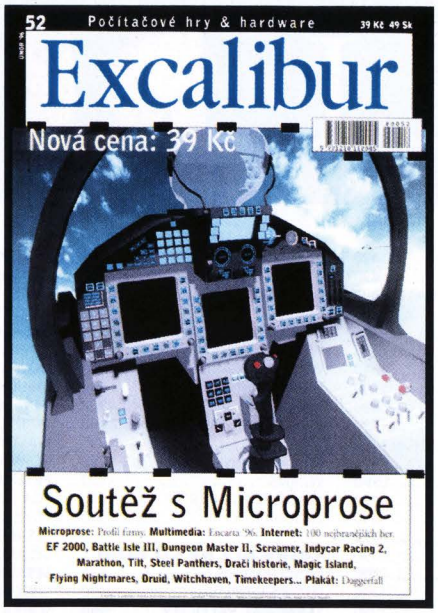
Vážená redakce Excaliburu! Rád bych se vyjádřil k vašemu dílku - Ex. 52.

1. To, že jste snížili počet stran, to mi nevadí (vzhledem k ceně je to pořád celkem dost), ale vadí mi změna papíru (chtělo by to silnější) a formátu - formát Ex. 50 vyhovoval a do schránky se vleze.

2. Obsah - hrůza! Pro Amigu samé staré hry, a ještě k tomu takové blbosti. Recenze na Pinball Manii (proč jí tam vůbec dáváte?) byla nejspíš psaná někdy před půl rokem - ta uvedená cena Amigy... Breathless už je dávno na světě a je to krávovina. U PC je to lepší, ale některé tituly bych se bál zařadit i do Ex. 51. Pište recenze na aktuálnější hry! V přípravě - 3 hry - to je málo! Proč to neuděláte takovým stylem - kratičký popis, ale o více hrách. Profil: To je takové přání - napište něco o TEAM 17. Těch titulů zatím nebylo mnoho, ale většina her stojí za to (Amiga-verze). A připravují se další pecky - AB3D 2, King of Thieves, Team 17 Pinball. Vím, že tato firma produkuje především na Amigu (i když v poslední době vše předělává i na PC), ale u Origin a Microprose byla situace opačná. Pro většinu amigistů je to prostě nejlepší firma, a proto pár stránek o nich by nás velice potěšilo. Proč bylo v Ex. 52 vynecháno „redaktoři Excaliburu"? Napište už sakra něco o JKL. Proč nepíše, co dělá, jestli bude ještě někdy psát.

3. Design, layout: Je to dobrý, hoši. Vadí mi akorát nekvalitní obrázky (hlavně z her na Amigu), a první strana (obálka) č. 52. Pohled na vnitřek letadla asi nikoho neupoutá. V tomhle byly Excalibury 50 a 51 lepší. Doufám, že se polepšíte a já vám budu moci napsat něco hezčího. S pozdravem

ROBIN K.,
Brno



Milý Robine, děkuji Ti za upřímný dopis. Protože jsi jako jeden z mála zareagoval na hitparádovou výzvu z Ex. 52 (nebyla moc vidět - byla schovaná u hitparády z Internetu), vzal jsem Tvůj dopis na řadu jako první.

1. Formát čísla 50 se do schránky v mém rodném činžáku sice vejde (jen tak tak), u mého kamaráda na sídlišti už nikoliv. Současný formát Excaliburu je již kompatibilní se všemi schránkami.

Kvalitnější papír = dražší papír. Chtěl bys mít dražší Excalibur? My nikoliv.

2. Breathless bude recenzována v příštím čísle, kde si budeš moci přečíst naše oficiální stanovisko k této hře. Rubriky „v přípravě" a „první dojmy" zůstanou zachovány, k nim by ještě v budoucnu měla přibýt jedna až dvě stránky informací o novinkách formou krátkých zpráviček. Teď asi potěším všechny amigisty - na profilu Teamu 17 se pracuje, měli byste se s ním setkat v květnovém, případně v červnovém čísle našeho magazínu. A teď asi nepotěším všechny amigisty - přestože se na hře King of Thieves pracuje málem dva roky, stále není hotová. Stejně tak v nejbližší době neuvidíme Team 17 Pinball ani Witchwood.

V Ex. 52 i 53 byli autoři Excaliburu vynecháni z důvodu přeplnění obsahu, dnes si můžeš přečíst o Rogerovi T. O osudu JKLa jsme informovali v minulém čísle.

3. Kvalita obrázků z amigáckých her závisí na náladě videodigitizéru v našem Mackovi, který pracuje každý den jinak. Protože na tipání obrázků mám zpravidla vyhrazen jeden den v měsíci, a může to být zrovna den, kdy se Power Mac necítí zrovna nejlíp, kvalita obrázků může číslo od čísla kolísat. Názory na obálku se různí, někomu se titulní strana Ex. 52 líbila, jinému ne. Nikdy se nezavděčíš všem... Doufám, že jsme se už polepšili a ty nám napíšeš něco hezčího.

S pozdravem —Joe

STRUČNĚ

MILAN ŠLEPECKÝ z Bruntálu si stěžuje, že v žádné prodejně nemůže sehnat své oblíbené hry na Amigu. Pokud vím, tak některé firmy by měly být schopny dovézt hru podle individuálního požadavku zákazníka. Zkus jim zavolat a informovat se o této možnosti.

MICHALU MATĚJKOVI z Brna, který mi napsal moc zajímavý osmistránkový dopis, vzkazuji, že se s ním spojím, jen co budeme mít v provozu modem.

RADEK ŠEDA z Vrchlabí se ptá, proč jsem nerecenzoval hry Project Battlefield, Cytadela a české dungeony. „Vždyť to jsou super hry," dodává. Z českých dungeonů jsem už měl tu čest testovat Magic Island, ve frontě čeká Ve stínu magie. Doomovek už jsem testoval dost, ty Radkem jmenované se mi bohužel nedostaly do rukou. Do příštího čísla připravuji tolik recenzí, že se asi upíšu k smrti. Ale co bych pro vás, amigisty, neudělal...

Plno čtenářů, např. PŘEMEK HAŠEK a další, si stěžuje, že se málo věnujeme Amize. Že jsme plno vynikajících her vůbec nepostřehli a nenapsali o nich ani čárku. Abych uvedl věci na pravou míru, musím oznámit, že náplň Excaliburu není založena na pirátských verzích a píšeme tudíž o tom, co nabízí především tuzemští dovozci her. Těm byste spíš měli spílat, proč nedovážejí novinky na Amigy, které bychom si mohli zapůjčit a otestovat. Třeba na tento odstaveček zareagují a konečně se rozhoupou. —Joe

IMPRESSUM: Excalibur. Měsíčník počítačových her & hardware. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Šéfredaktor: Josef Vaněček (LEE). Zástupce šéfredaktora: Stanislav Procházka (Amph). Autoři: Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Petr Slováček (Twyn), Pavel Jirák (Eldwyn), Marek Růžička (Marek), Mirek Kopecký (KEVIN), Robert Havlík (Hawkins). Administrativa: Petra Vaněčková. Inzerce: Klára Dosoudilová, tel.: 02/667 123 15-6. Grafika a DTP: Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia a.s. Roční předplatné: 12 x 39 = 468 Kč, půlroční předplatné: 6 x 39 = 234 Kč. Částku pošlete složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Nezapomeňte čitelně vyplnit svou adresu! Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MIČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

LEVEL DIRECT

Hry pro PC

Hry na CD ROM

11th HOUR 1390
1830 RAILROAD 990
3D ATLAS 1690
5th FLEET 990
ABSOLUTE ZERO 1890
ABUSE ..... ?
ACES OF THE PACIFIC 790
ACES OVER EUROPE 490
ACTUA SOCCER 990
AIR COMBAT 490
ALIEN CARNAGE 490
ALIENS 1490
ALLIED GENERAL 1490
ANVIL OF DAWN 990
APACHE LONGBOW 1290
ARE YOU AFRAID 1290
AROUND THE WORLD 490
ASCENDANCY 1840
BATTLE ISLE III 1590
BATTLECRUISER 3000AD ..... ?
BEAT THE HOUSE 990
BLAKE STONE 490
BURIED IN TIME 2 1390
CEASAR II 1390
CIVIL WAR 990
COMMAND & CONQUER CZ 1790
COMMAND & CONQUER DATA 690
COSMO'S COSMIC 490
COUNTING ON FRANK 490
CREATIVE READER COLLECTION 490
CRUSADER NO REMORSE ..990
CRYSTAL CAVES 490
CYBERMAGE 1440
D-DAY AMERICA INVADER 1590
DARK FORCES 1890
DARKER 990
DEADALUS 1990
DESCENT 2 ..... ?
DESKTOP TOYS 690
DESTRUCTION DERBY 1840
DOOM ULTIMATE 990
DR.BRAIN 1890
DRAGONSPHERE 490
DRUID 1390
DUKE NUKEM II 490
DUKE NUKEM 3D 990
DUNGEON KEEPER ..... ?
DUNGEON MASTER II 990
EMPIRE 2 ART OF WAR 1390
ENTOMORPH 1490
EXTREME PINBALL 1190
F 15 III 490
F1 490
F14 FLEET DEFENDER 990
FADE TO BLACK 1390
FIFA SOCCER 95-4MB 640
FIFA SOCCER 96 1590
FRANKENSTEIN ..... ?
GABRIEL KNIGHT 2 1890
GIFTS TO GO SESAME ST. 490
HEXEN 1590
HOCUS POKUS 490
CHAMPION MANAGER 2 990
CHRONOMASTER ..... ?
INDIANOPOLIS 500 490
INDY CAR RACING 2 1490
INTERPLAY CLASSIC COL 1390
JOHNNY BAZOOKATONE ..... ?
JUNGLE BOOK 1790
KINGDOM THE FAR REACH 990
KINGS QUEST VI 490
LABYRINTH OF TIME 490
LEMMINGS 3D 1490
LORDS OF MIDNIGHT 990
LOST EDEN 1490
M JORDAN IN FLIGHT 490
MADELINE GIFT PACK 490
MADELINE THINKING GAMES 490
MAGIC CARPET 590
MAGIC CARPET 2 1790
MAGIC CARPET PLUS 1890
MACHIAVELI 1540
MAJOR STRYKER 490
MARINE FIGHTERS 890
MECHWARRIOR 2 1390
MECHWARRIOR 2 EXPANSION 1190
MICRO MACHINES 2 1590
MISSION CRITICAL 1590
MONSTER BASH 490
MORTAL COIL 1090
MORTAL KOMBAT 3 1690
MYSTIC TOWERS 490
NBA LIVE 96 1790
NEED FOR SPEED 1790
NFL FOOTBALL 96 1990
NHL 96 1790
NHL HOCKEY 490
NOCTROPOLIS 490
PGA TOUR 490
PGA TOUR GOLF 96 1790
PHANTASMAGORIA 1490
PITFALL 1690
POPOLOUS+POWERMONGER 490
POWER POKER 490
PRISONER OF ICE 1290
PRIVATEER 490
PSYCHIC DETECTIVE 1590
QWIRKS 1490
RAPTOR 490
RAVEN PROJECT 1490
REBEL ASSAULT 2 1490
RED GHOST 1590
RENEGADE 790
RETRIBUTION 490
RIPPER ..... ?
RISE OF THE TRIAD 590
ROAD WARRIOR 1490
SCOOTERS MAGIC CASTLE 490
SCREAMAER 1240
SEA LEGENDS 1490
SEAL TEAM 490
SEAWOLF 490
SESAME STREET ART WORKSHOP 490
SESAME STREET LETTERS 490
SESAME STREET MAKE A WORD 490
SESAME STREET NUMBERS ...490
SHADOW CASTER 490
SHANNARA 1440
SHOCKWAVE ASSAULT 1590
SCHOOL HOUSE GRAMMER ROCK .490
SILENT STEEL 1890
SIM TOWER 1490
SIMON THE SORCERER 2 990
SPACE HULK 490
SPACE QUEST IV 490
SPACE QUEST VI 1540
STAR TREK JR 1690
STAR TREK NEXT GENERATION 1690
STEEL PANTHERS 1690
STONEKEEP 1690
STRIKE COMMANDER 490
SU-27 FLANKER 1490
SYNDICATE PLUS 490
SYSTEM SHOCK 490
TEK WAR 990
TEMPTATION 1890
TERMINATOR:FUTURE SHOCK ..1690
TFX EF2000 1390
THE DIG 1840
TILT 1490
TOP GUN 1690
TOUCHE ADVENTURES 1490
U.S.NAVY FIGHTERS GOLD 1190
ULTIMA UNDER. I+II 490
ULTIMA VII 490
ULTIMATE DOOM 990
ULTRABOTS 490
V FOR VICTORY 1490
VIRTUA CHESS 1490
VIRTUAL KARTS 1490
VIRTUAL POOL 1490
WARCRAFT 990
WARCRAFT 2 1590
WARHAMMER 1490
WEREWOLF VS COMMANCHE 1290
WETLANDS 1290
WING COM. ARMADA 490
WING COMMANDER II 490
WING COMMANDER III 1990
WING COMMANDER IV ...2190
WIPEOUT 1890
WITCHHAWEN 1290
WORMS 1290
X-COM TERREOR FROM 1540
ZONE RAIDERS 1590

České hry na CD ROM

DRAČÍ HISTORIE 475
FUZZY'S WORLD 490
TERMINAL VELOCITY 690
QUADRAX 575

Hry na disketách

ALADDIN 990
ALIEN CARNAGE 490
BLAKE STONE 490
DARKER 1290
DISCWORLD 1390
DUKE NUKEN II 490
EAGLE EYE MYSTERIES 490
EAGLE EYE MYSTERIES LONDON ...490
F-117 A 490
F1 490
HOCUS POKUS 490
JUNGLE BOOK 990
LION KING 990
LITTLE BIG ADVENTURE 490
MAGIC CARPET 490
MYSTIC TOWERS 490
PETER PAN 490
PINBALL FANTASIES 990
RAPTOR 490
RETRIBUTION 490
SCOTER'S MAGIC CASTLE 490
SIMON THE SORCERER 2 1290
SYSTEM SHOCK 490
VIDEO JAM 490
WING COMMANDER ARMADA 490
ZOOP 990

České hry na disketách

7 DNÍ A 7 NOCÍ 320
AGENT MLÍČŇÁK 395
DRAČÍ HISTORIE 395
MISE QUADAM 340
PARANOIA 545
QUADRAX 575
RAMONOVO KOUZLO 385
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA . 275

Levné tituly diskety i CD-ROM

FALCON 3.0 490
FIELDS OF GLORY 490
GRAND PRIX 490
GS2000 490
HARRIER JUMP JET 490
PIRATES GOLD 490
SVGA HARRIER 490
TASK FORCE 490
UFO 490

Hry pro MAC

Hry na CD ROM

3D ATLAS 1690
AROUND THE WORLD 490
COMANCHE 1590
CUCKOO ZOO 490
DARK FORCES 1990
DESCENT 1390
DISCWORLD 1990
DUNGEON MASTER 2 1490
EA KIDS ART CENTRE 490
EAGLE EYE LONDON 490
ENTOMORPH 1490
FLIGHT COM.2 1590
FRANKENSTEIN 1690
HOW COMPUTER WORK 490
JABLICKO CZ 695
JUNGLE BOOK 490
MADELINE 590
MASTER OF ORION 1540
NO WORLD ORDER 990
PETER PAN 490
PGA TOUR GOLF III 1890
POWER RANGESS 790
SESAME ST. LETTERS 490
SESAME ST. MAKE A WORLD 490
SESAME ST. NUMBERS 490
SHOCKWAVE ASSAULT 1890
SCHOOL HOUSE GRAMMER ROCK .490
SIM TOWER 1490
STALINGRAD 1590
STAR TREK NEXT GENERATION 1690
SYSTEM SHOCK 1890
TETRIS GOLD 990
THEME PARK 1590
VOODOO LOUNGE 1290
WING COMMANDER 3 1990
WORLD OF XEEN 1690

Hry na disketách

EAGLE EYE LONDON 490
SCOOTERS MAGIC CASTLE 490
SIM TOWER 1390
WOLFENSTEIN 1390

R.E.A.L. 3DO

GOLDSTAR 3DO - počítač 9990
+ FIFA SOCCER

Ovladače

SPEED PAD 3DO 790
FLIGHTSTICK PRO 3DO 4290
JOY PAD 3DO 1690

Hry na 3DO

3D ATLAS 990
ALONE IN THE DARK 990
ANOTHER WORLD 990
BALLZ 1590
BATTLESPORT 1990
BLADE FORCE 1890
BURNING SOLDIER 1890
CANNON FODDER 1490
CAPTAIN QUAZAR 1990
DEMOLITION MAN 1640
DRAGON LORE 1890
ESCAPE FROM MONSTER 1790
FIFA SOCCER 990
FLASHBACK 1190
FLYING NIGHTMARES 1890
FOES OF ALI 990
GEX 1890
GRIDDERS 1890
HELL 1890
IRON ANGEL OF APOCALYP 990
JOHN MADDEN NFL 1890
KILLING TIME 1990
MEGARACE 1990
NEED FOR SPEED 1890
PGA TOUR GOLF 96 1490
PHOENIX 3 1990
PO'ED 1990
POWER KINGDOM 990
PSYCHIC DETECTIVE 1990
QUARANTINE 1990
REBEL ASSAULT 1890
RETURN FIRE 1990
ROAD RASH 1890
SHERLOCK HOLMES 990
SHOCK WAVE 990
SHOCK WAWE:
OPERATION JUMPGATE 690
SHOCK WAVE 2 1890
SPACE HULK 990
STAR FIGHTER 1990
STATION INVASION 990
SUPER STREET FIGHT.II+ 2790
SUPER WING COMMANDER .690
SYNDICATE 990
THE HORDE 1690
THEME PARK 1990
TOTAL ECLIPSE 1890
TWISTED GAMESHOW 690
WAY OF THE WARRIOR 1540
WING COMMANDER 3 1890
ZHADNOST 1690

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR - počítač .3990
ATARI CD ROM + 4CD 7490
- Blue Lightning, Vid Grid,
Tempest 2000, Soundtrack, Myst Demo
Monitor PHILIPS CM8833 RGB . 8590

Doplňky

ATARI CAT BOX 3350
CONTROLLER 990
CONTROLLER PRO 1290
KABEL JAG LINK 490
KABEL MONITOR VIDEO 490
KABEL RCA AV VIDEO 490
KABEL SCART AV VIDEO 490
KABEL SCART RGB VIDEO 590
KABEL VGA\RGB 1438 490
MEMORY TRACK 1490
ZDROJ pro JAGUAR 990

Hry v modulu

ALIEN vs. PREDATOR 2450
ATARI KARTS 2290
BRUTAL FOOTBALL 1890
BUBSY 1290
CANNON FODDER 2290
CLUB DRIVE 1790
CRESCENT GALAXY 890
CYBERMORPH 690
DOOM 2450
DOUBLE DRAGON V 1790
DRAGON THE BRUCE LEE 1790
EVOLUTION DINO DUDES 990
FEVER PINCH SOCCER 2290
FLASHBACK 1790
FLIP OUT 1790
HOVER STRIKE 2290
CHECKERED FLAG 1590
I/WAR 2290
INT.SENSIBLE SOCCER 2290
IRON SOLDIER 1590
KASUMI NINJA 1590
NBA JAM 2450
NFL FOOTBALL 1790
PINBALL FANTASIES 1990
PITFALL 1490
POWER DRIVE RALLY 2450
RAIDEN 1190
RAYMAN 2450
RUINER PINBALL 2450
SUPER BURNOUT 2050
SUPERCROSS 3D 2290
SYNDICATE 2450
TEMPEST 2000 1790
THEME PARK 2450
ULTRA VORTEX 2450
VAL D'ISERE SKIING&SNO 1790

Každý měsíc vylosuje naše zásilková služba tři šťastlivce, kteří obdrží zdarma počítačovou hru v ceně cca 1500 Kč.

Uvedené hry je možno koupit také v prodejně:
PC-SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.:02/24228640

KAŽDÝ MĚSÍC HRY ZDARMA!

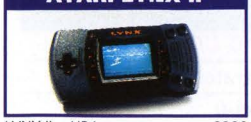
NABÍDKA DUBEN

WHITE MAN CAN'T JUMP 2450
WOLFENSTEIN 3D 1790
ZOOL 2 1090
ZOOP 2090

Hry na CD ROM

BALDIES 2450
BATTLEMORPH 2450
DRAGON'S LAIR 60Hz/NTSC 2450
HIGHLANDER 2450
HOVER STRIKE 2450
MYST 2450
PRIMAL RAGE 2450
SPACE ACE 2450

ATARI LYNX II



LYNX II + HRA 2290
AUTO LYNX 790
BRAŠNA NA LYNX 240
KABEL COM LYNX 90
LYNX SCREEN 350
ZDROJ PRO LYNX 350

Hry na čipové kartě

APB 540
AVESOME GOLF 1190
BASEBALL HEROES 290
BASKETBRAWL 690
BATTLE WHEELS 1390
BILL&TED'S EXCELLENT 490
BLOCKOUT 690
BUBBLE TROUBLE 1190
CASINO 690
CRYSTEL MINES II 790
DESERT STRIKE 1090
DIRTY LARRY 790
DOUBLE DRAGON 1090
ELECTRO COP 790
EUROPEAN SOCCER CHALL. 1190
FUSSBALL SOCCER 490
GAUNTLET 3 790
GORDO 106 790
HARD DRIVING 790
HOCKEY 390
HYDRA 390
CHECKERED FLAG 1390
CHIP'S CHALLENGE 390
ISHIDO 590
JIMMY CONNORSS TENIS 1190
JOUST 790
KLAX 690
KRAZY ACE MINIAT.GOLF 1190
KUNG FOOD 690
LEMMINGS 1190
MALIBU BIKINY 790
NFL FOOTBALL 390
NINJA GAIDEN 990
NINJA GAIDEN III 1090
PAC LAND 690
PAC MAN 690
PAPERBOY 790
PIN BALL JAM 1190
PIT FIGHTER 1390
QIX 490
RAMPAGE 1190
ROADBLASTER 590
ROBO SQUASH 690
ROBOTRON 690
S.T.U.N. RUNNER 690
SCRAPAYARD DOG 790
SHADOW OF THE BEAST 690
SHANGAI 590
SLIME WORLD 490
STEEL TALONS 790
SUPER OFF ROAD 1390
SUPER SKWEEK 490
SWITCHBLADE 2 790
T-TRIS 1490
TOKI 1390
TOURNAMENT CYBERBALL 690
TURBO SUB 590
ULTIMATE CHESS CHALL. 690
WARBIRDS 1390
XENOPHOBE 590
XYBOTS 790
ZARLOR MERCENARY 590

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 14990

Doplňky

MEMORY TRACK 1490
SONY PADS 1590

Hry na CD ROM

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2490
DESTRUCTION DERBY 2490
DOOM 2090
FIFA 96 1990
HI-OCTANE 1990
JOHNNY BAYOOKATONE ?
JUMPING FLASH 2290
KILEAK 2290
LONE SOLDIER 2490
NBA JAM 1990
PGA GOLF '96 1990
RAIDEN 1990
RAYMAN 2290
RIDGE RACER 2490
ROAD RASH 1990
SHOCKWAVE ASSAULT 1990
STREETFIGHTER 2190
THEME PARK 1990
THUNDERHAWK 2 2290
TOTAL ECLIPSE TURBO 2190
VIEWPOINT 1990
WIPEOUT 2490
WORMS 2190
X-COM:ENEMY UNKNOWN 1990

Hry na SEGA MEGADRIVE

FIFA 96 2290
NBA 96 2290
NHL 96 2290
PGA GOLF '96 2290
RUGBY 2290
THEME PARK 2290

Hry na AMIGU 500-1200

50 GREAT GAMES 290
ALIEN BREED 3D 1090
ALLADIN 990
ATOMINO 200
CENTREFOLD SQUARS 390
CRYSTAL HAMER 570
CYTRONE 460
DUNE 490
DUNGEON MASTER II 1190
F1 490
F117 A 490
FIFA 490
GAZA 2 200
GRAND PRIX MASTER 200
HARD NOVA 440
HEIMDALL 490
INDY JONES LAST CRU 540
LED STORM 360
LION KING 990
OSCAR AGA 100
PINBALL ILLUSION 1090
POWER DRIVE 390
PREMIER MANAGER 390
REBEL CZ A1200 490
SENSIBLE GOLF 990
SIM CITY 2000 490
SPERIS LEGACY 990
SUBWARE 2050 A1200 490
THEME PARK 490
TURBO PACK G.CLASSICS 200
UFO A1200 490
WALKER 900
ZOOL 750

Hry na AMIGU CD32

ALIEN BREED 3D 1090
AMERICAN HERITAGE 390
ARCADE POOL 690
D-GENERATION 490
ELITE II 690
FIRE & ICE 490
FIRE FORCE 490
GARDEN FAX-GARDEN 290
GARDEN FAX-INDOOR 290
GARDEN FAX-TREES,SH 290
GROLIER ENCYKLOPEDI 990
GUINNESS DISC RECOR 690
HUMANS 890
IMPOSSIBLE MISSION 890
KID CHAOS 200
KINGPING BOWLING 640
MARVINS MERVEL. 390
MYTH 490
NAUGHTY ONES 490
NORTH POLAR 590
OSCAR/DIGGERS 200
OUT TO LUNCH 490
PINBALL ILLUSION 990
PREMIERE 490
SHADOW FIGHTER 790
SOCCER KID 490
SPERIS LEGACY 990
TIMETABLE HISTORY 490
TOTAL CARNAGE 200
TOWER ASSAULT 1090
VITAL LIGHT 490
WEMBLEY INT.SOCCER 1490
WILD CUP SOCCER 1140
WORMS 1090

Doplňky

Joysticky a myši Amiga/Atari

QS 111 II TURBO 300
QS 131 APACHE 250
QS 137F PYTHON 340
DATALUX SV 713 myš 690
DR MOUSE COMTEC ST/AM 690
MEGA MOUSE 400dpi AM 690

Joysticky a myši pro PC

QS 123 WARRIOR 390
QS 163 GAME CARD 490
QS 172 RAIDER 5 480
QS 189 PYTHON 5 370
QS 191 STARFIGHTER 370
QS 201 SUPER WARRIO 570
QS 203 AVENGER PRO 450
QS 206 SKYMASTER 1390
QS 209 SKYHAWK 350
QS 216 STRATO WARRIOR 1790
DR MOUSE COMTEC 680
DR MOUSE PC 850
DR TRACKBALL 1230
ERGO MOUSE 580
HANDY MOUSE 360
QS 211 OPTIONAL MOUSE 290

Reproduktory pro PC

QS 815 SOUND FORCE 400 6W 580
QS 826 SOUND FORCE 300 24W 580
QS 827 SOUND FORCE 310 24W 580
QS 829 SOUND FORCE 500 48W 990
QS 830 SOUND FORCE 510 48W 990
QS 833 SONUD FORCE 410 24W 580
QS 835 SOUND FORCE 200 24W 480
QS 837 SPECH MATE 230

Joystick pro MAC

FLIGHTSTICK 4990
GRAVIS MAC GAMEPAD 1890
MOUSESTICK II 2990
QS 601 MOUSE MAC 490

Diskety 1bal/10 ks

3.5 DD 3M 200
3.5 DD 3M COLOR 210
3.5 DD NONAME 140
3.5 HD 3M 230
3.5 HD 3M FORMAT IBM/MAC 250
3.5 HD 3M COLOR 260
3.5 HD MAXELL 230
3.5 HD NONAME 140
5.25 DD 3M COLOR 100
5.25 HD 3M FORM. BAREV 290
5.25 HD FUJI 240
5.25 HD NONAME 130

LEVEL DIRECT

ANO, objednávám si u Vás následující hry:

počet	titul	počítač/médium	cena

Poštovné a balné zdarma **celková cena**
(Při objednávce nad 1000 Kč, jinak účtujeme poštovné a balné 100 Kč.)

Jméno:
Adresa:
Město:

Datum: **Podpis:**

Zboží mi zašlete na dobírku.

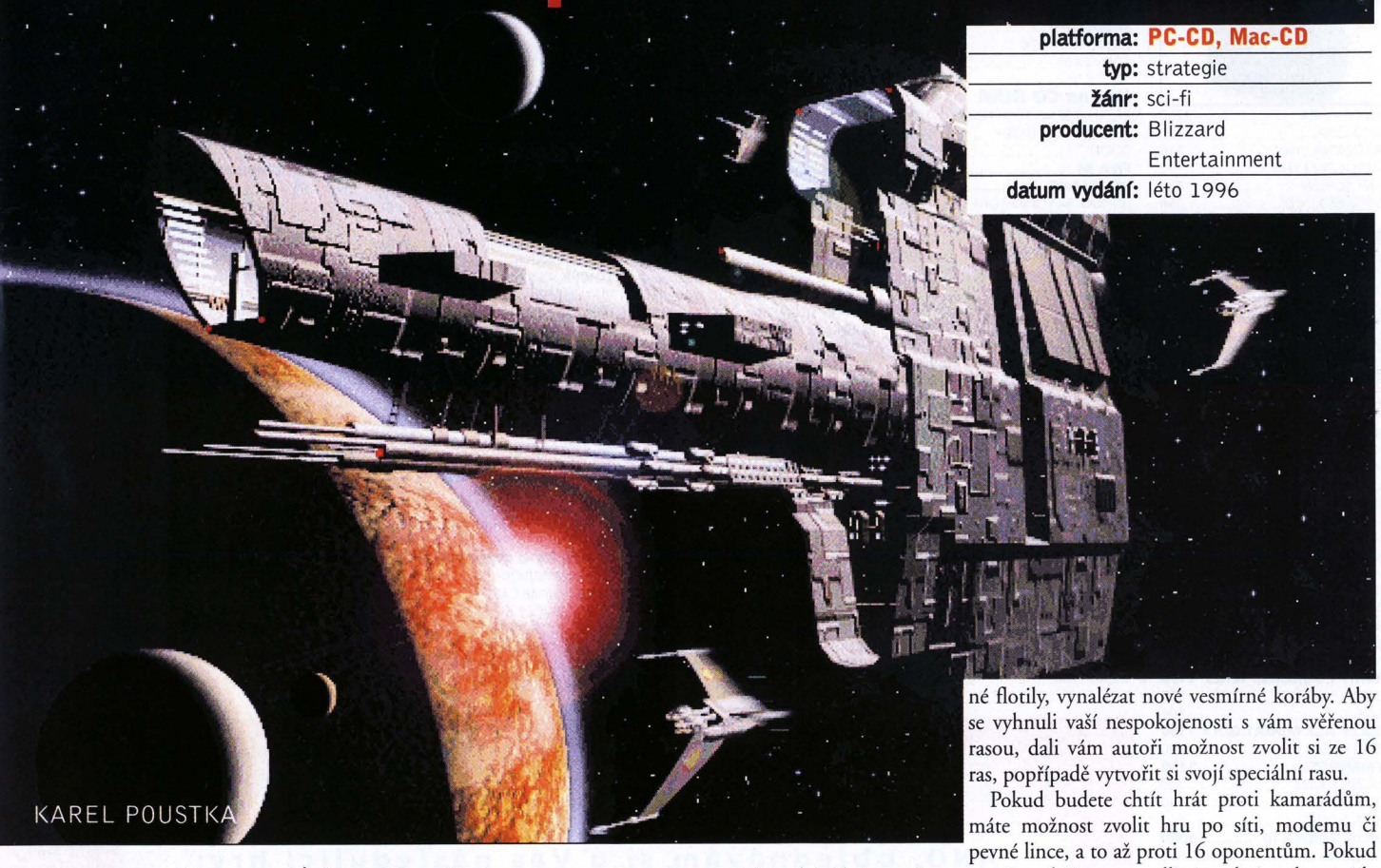
LEVEL DIRECT, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6, tel./fax:02/20513333, 02/521258

LEVEL DIRECT, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6

v přípravě

Pax Imperia 2

platforma: PC-CD, Mac-CD
typ: strategie
žánr: sci-fi
producent: Blizzard Entertainment
datum vydání: léto 1996



KAREL POUSTKA

Vypadá to, že ševci z firmy *Blizzard Entertainment* se hodlají držet svého strategického kopyta a po nemalém úspěchu obou dílů *Warcrafta* hodlají vyrukovat s dalšími dvěma strategiemi. V minulém čísle jste měli možnost zvědět něco o *Shattered Nations* a za chvilku si přečtete pár řádek o hře *Pax Imperia 2*. Fakt, že předchůdce hry, o které je tento článek, byl zvolen Strategickou hrou roku 1993 pro Macintosh, mě poněkud minul a myslím i většinu z vás. Tento fakt nemá sice vliv na kvalitu budoucí hry, ale může napovědět něco o ambicích autorů.

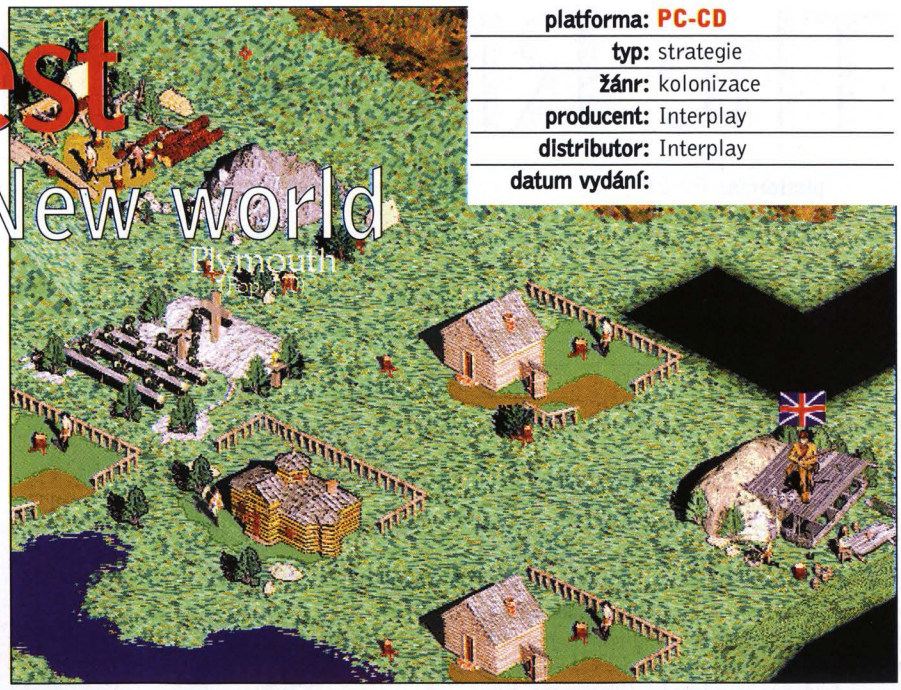
Toho, co napovídá o ambicích autorů je však mnohem víc. Posuďte sami: V roli vůdce jednoho národa stojíte na prahu galaktické expanze, a to expanze z donucení. Poradci, kleče u vašeho trůnu, oznamují se zkroušenými obličeji, že vašim fabrikám dochází zdroje i zásoby. Pokud chcete, aby vaše rasa přežila, musíte se vydat objevovat nové světy, plné nevyčerpatelného bohatství surovin. Poradci, stále ještě klečící u vašich nohou, vás upozornili na blízký hvězdný systém, který nejenže oplývá nerostným bohatstvím, ale jehož vládce už dlouho nedobyl ani zrnko hvězdného prachu. Rádci tvrdí, že je ten pravý čas zaútočit.

Jako imperátor budete mít za úkol řídit spolu se svými rádci výstavbu měst, přístavů továren, loděnic a spousty dalších staveb na stovkách nově objevených nebo dobytých planet a jejich měsíců. Budete moci také řídit boje své hvězdné flotily, vynalézat nové vesmírné koráby. Aby se vyhnuli vaší nespokojenosti s vám svěřenou rasou, dali vám autoři možnost zvolit si ze 16 ras, popřípadě vytvořit si svojí speciální rasu.

Pokud budete chtít hrát proti kamarádům, máte možnost zvolit hru po síti, modemu či pevné lince, a to až proti 16 oponentům. Pokud se vám zdají nespravedlivé souboje s kamarády v reálném čase (třeba proto, že máte unavenou myš), můžete hru přepnout do „tahacího" (turn-based) módu. Majitelé PC nechť si laskavě připraví nejméně DX2/66 s 8 MB RAM s Double Speed CD-ROM mechanikou a podpoří menší částkou Billa Gatese a jeho Windows 95. Macintoshe zvládnou *Pax Imperii 2* pouze za předpokladu 8 MB RAM, CPU 68040/66 MHz, CD-ROM mechaniky taktéž Double Speed a operačního systému 7.1 nebo vyššího.

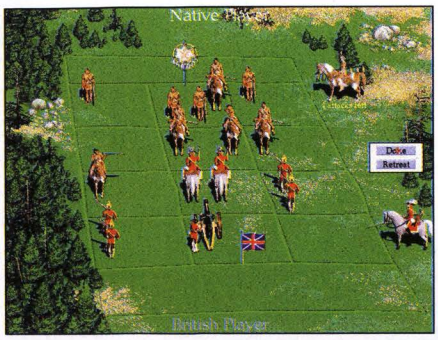
Jak to všechno dopadne a zda se *Pax Imperia 2* zařadí po bok obou *Warcraftů*, to je zatím v rukou tvůrců. Loučím se s vámi slovy Jana Žižky, která se náramně hodí pro tuhle rubriku: „No, uvidíme." **—Fanatic**

Conquest of the New world



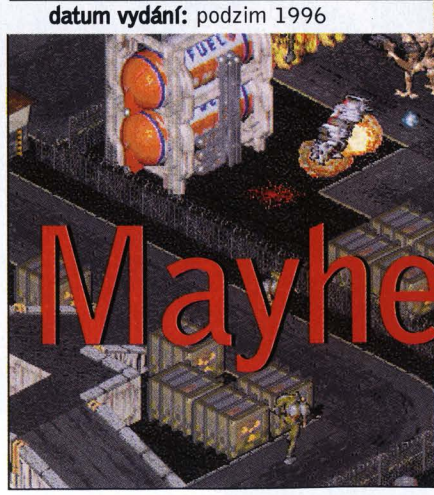
platforma: **PC-CD**
typ: strategie
žánr: kolonizace
producent: Interplay
distributor: Interplay
datum vydání:

PAVEL HACKER



Tak tady zase máme jednu kvalitní strategii-nestrategii se značně neoriginálním námětem. Pro čest a bohatství královské Britské koruny budete soupeřit s Francouzi o vládu nad Novým světem - Amerikou. Zpracování vychází ze staré dobré *Civilizace,* ale rozhodně nejde o SVGA kopii. Vcelku zajímavé je pojetí soubojového systému, jež mírně připomíná bojové šachy a více než na hrubé síle zde záleží na mozkové kapacitě, takže vojenští stratégové pozor, opět něco pro vás! Jak jsem se již zmínil, celá hra je kompletně udělaná v SVGA a vypadá opravdu skvěle, k čemuž přispívá i kvalita animací. Zvuků je v demu poskrovnu a hudba chybí úplně, takže doufám, že si jen autoři dávají na čas. Řekl bych, že se bude jednat o kvalitní propracovanou hru, které ale zatím něco chybí - idea, která by vás nutila hrát ji dál a dál. No, uvidíme ve finální verzi. —**Rattle**

Mayhem!



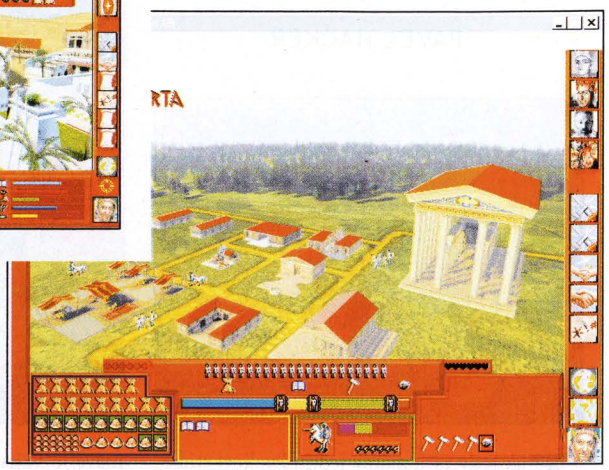
platforma: **PC-CD, PlayStation, Saturn, Mac-CD**
typ: akce-strategie
žánr: sci-fi
tvůrce: Mirage
distributor: Mirage/GT Interactive
datum vydání: podzim 1996

STANISLAV PROCHÁZKA

Firma *Mirage* není žádný obr (mimochodem, v únoru přešla pod křídla GT Interactive), ale přesto vyrukovala se stejným příběhem pro hru jako každý druhý gigant herního SW. Někdy v budoucnosti se bioelektronické kreatury prohřeší proti jednomu ze zákonů robotiky a po jejich nelítostné čistce se zbytek lidstva ukrývá buď v podzemí nebo na orbitálních stanicích kroužících kolem Země. Na jedné z těchto stanic jste i vy a právě se necháváte vysadit do roboty zamořeného města. Každá mise se odehrává v jiné části města (letiště, doky, průmyslová zóna..). Jednotlivé mise (prý) každého (chm) překvapí svou rozsáhlostí, množstvím tajných vchodů, tunelů, teleportů atd. Hra umožňuje dva režimy síťové hry. První je klasický *Co-operative mode* a druhý *Death match.* Smysl těchto termínů je asi znám nejen hráčům *Dooma.* Autoři slibují kopu dalších zajímavostí např. krev a střeva, stovky druhů zbraní a až závratnou (bože) intelingenci ultraagresivních mutantů. —**Amph**

The Rise and Rule of Ancient Empires

platforma: PC-CD
minimum: 486 SX/33, 8 MB RAM, ds CD
typ: strategie
žánr: starověk
producent: Sierra
distributor: Sierra
datum vydání: jaro '96

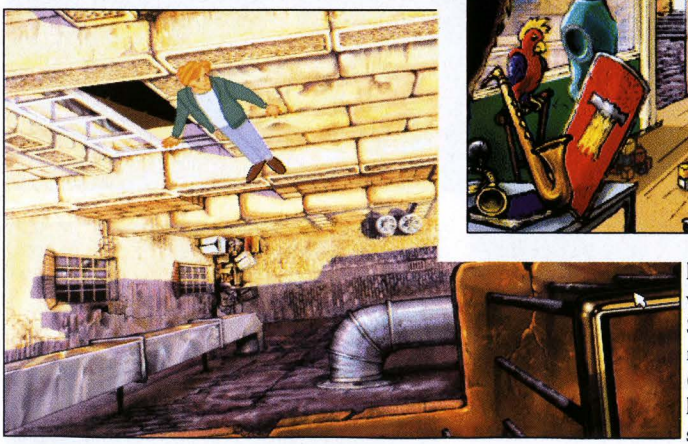


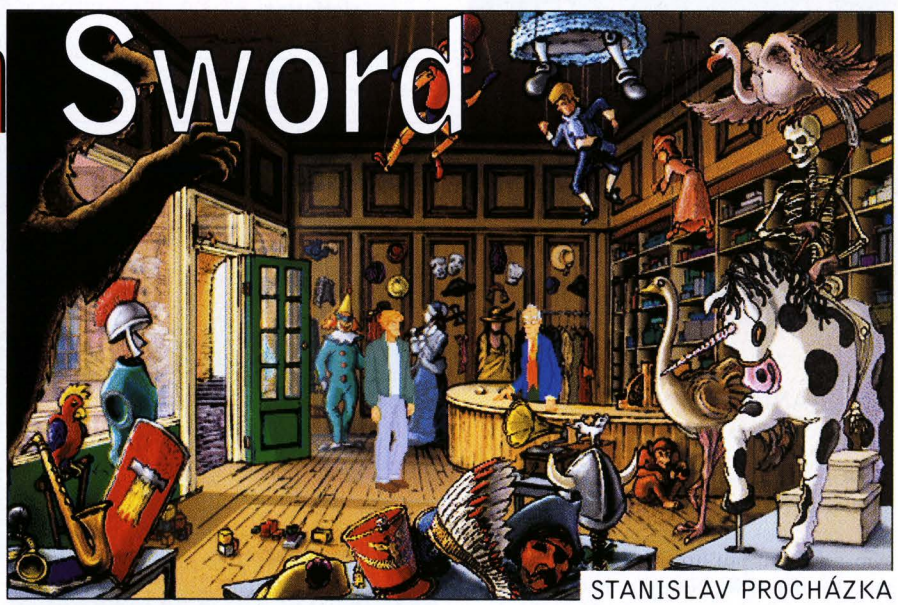
STANISLAV PROCHÁZKA

Včasech dávno minulých, dnes se tomu říká starověk, impéria jen kvetly a rozrůstaly se. Logickým vyústěním takovéto expanze bylo pokoření okolních oblastí. Spolu s pádem jednoho impéria nastal čas pro vzrůst dalšího a postupně si předávaly své kulturní dědictví, vědecké a vojenské poznatky atd. V této nové strategii od *Sierry* budete hlavou jednoho ze šesti impérií (Perská říše, Řím, Řecko...). Výstavba měst v příslušném architektonickém stylu, vývoj a výroba nových vynálezů jsou jen některé z těch mírumilovnějších úkolů. Samozřejmě bude také důležité správně ovládat své roztahovačné pudy a občas místo hrubé síly být přiměřeně úlisný v některé diplomatické misi. Hru bude možno hrát po síti a specialitou je, že ji můžete (ale nemusíte) dohrát třeba za dvě hodinky. Ovládejte proto říši, která zanechá stopy v písku dějin navždy. **—Amph**

Broken Sword

platforma: PC-CD
typ: adventura
žánr: detektivní
tvůrce: Revolution
distributor: Virgin
datum vydání: září 1996





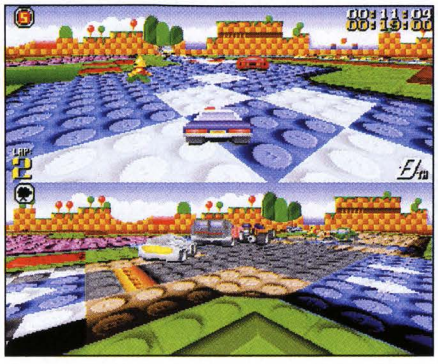
STANISLAV PROCHÁZKA

Broken Sword je zatím posledním dílkem od firmy *Revolution*. Tato firma má na svědomí tituly jako *Lure of the Temptress* nebo *Beneath the Steel Sky*. V této klasické adventce se vžijete do role George Stobbarda, Američana, žijícího v Paříži (kdo ví kolik je Amíků v Praze?). Stanete se náhodným svědkem odcizení jakéhosi starobylého rukopisu. Ze zdánlivě banální krádeže se vyklube pečlivě plánovaná akce skupiny fašistických megalomanů s velkými a jistě ne pozitivními plány (teda - pro zbytek lidstva). Rukopis byl ve 14. století majetkem templářských rytířů (po Time Gate další hra s „templářskou" tematikou) a i nyní se dá využít jeho síla a moc. Vaším úkolem tedy bude zabránit fašistům ve zneužití této síly pro jejich nekalé cíle. Grafika je ručně kreslená a měla by běhat hodně rychle i v SVGA rozlišení. **—Amph**

JOSEF KOMÁREK

XTreme Racing

Data Disk

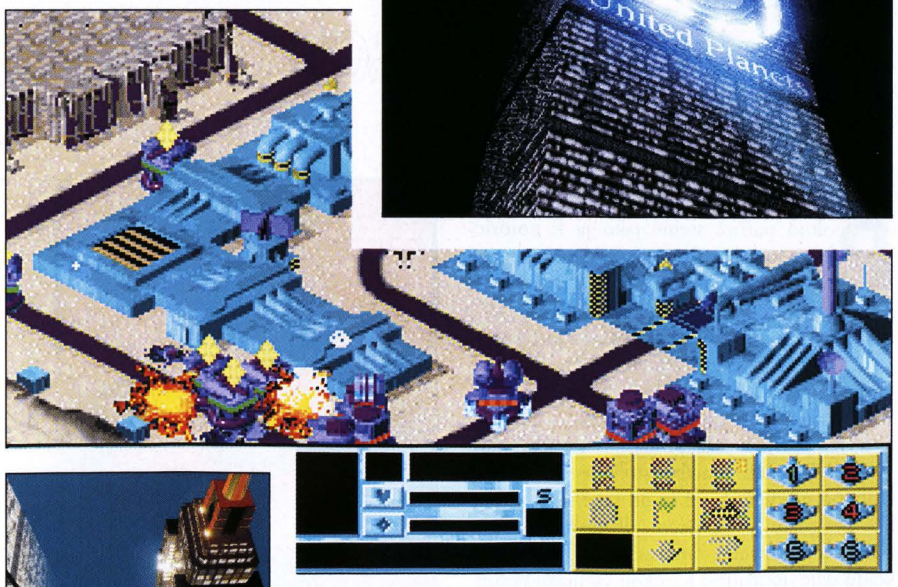


platforma: Amiga 1200
typ: závody
žánr: automobily
tvůrce: Silltunna Software
producent: Black Magic
distributor: Guildhall Leisure
datum vydání: teď někdy

Po tak úspěšné hře, jako *XTreme Racing* bezesporu je, nemohl nepřijít datadisk. A tak *Guildhall Leisure* zvěstuje, že již brzy vtrhne do vašich domovů softwarový balík, který bude obsahovat vylepšený program *XTR* se dvěmi novými zbraněmi, zvyknutelnější ovládání pro začátečníky, pětivteřinovou nezranitelnost při návratu na trať po předchozím sestřelení či utonutí, podporou čtyřjoystykového adaptéru, efektnější výbuchy etc. Huff! Dále bude součástí tohoto kompletu pět zcela totálně megastických tratí (nové peklo, poněkud normálnější než Vulcanic Badlands), Duploland (pro neznalé - to je to větší Lego), cukrovinková země plná lízátek, marcipánových srdíček a růžové barvy (božínku!) —**Joe**

PAVEL HACKER

Colony Wars 2492



platforma: PC
typ: strategie
žánr: sci-fi
výrobce: Vochozka Trading
datum vydání: začátek května '96

Po úspěchu her od firmy *Vochozka Trading* se další, snad už s evropským standardem srovnatelné hry daly očekávat. Zlatý český ručičky (a snad i mozečky) připravují strategii *Colony Wars 2492*. Hra *Colony Wars 2492* je vůbec prvním českým produktem, jež vyjde i v Západní Evropě. Autoři slibují dokonalou propracovanost, dobrou grafiku (1024*768 v 32k barev už něco napovídá), renderované sekvence, dance-floor soundtracky a troufají si měřit se i s (cituji): legendární *Dunou II, Command & Conquer* (no tak to snad radši ne) či *Battle Isle*. A myšlenka hry? V polovině třetího tisíciletí má organizace UNO problém s připojením nového zdroje (nebeského objektu) surovin. Ten problém se jmenuje - tamní obyvatelé - Droidi. No, dočkejme času jako vegetarián čočovice. —**Rattle**

Gender Wars

platforma: PC-CD
typ: akce
žánr: sci-fi
tvůrce: The 8th Day
distributor: SCI
datum vydání: jaro 1996

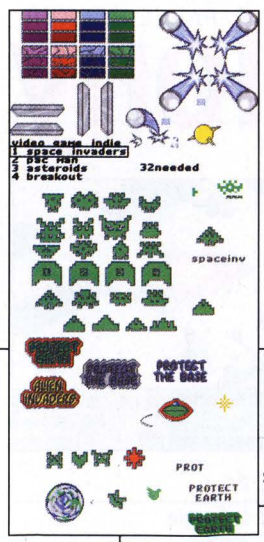
STANISLAV PROCHÁZKA

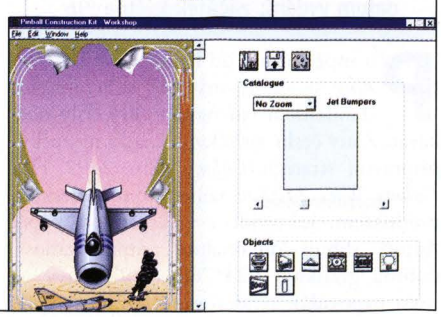
Už dvě století se táhnou boje mezi mužem a ženou (podle *The 8th Day;* podle všech ostatních už věky věků). Hráč si vybírá svoje oblíbené pohlaví a nastává nelítostná řež o moc a majetek. Každá homogenní skupina má své město a jedním ze základních úkolů v této hře je ubránit svoje a dobýt ostatní teritoria. Asi každý si všimne, že *Gender Wars* jsou hrou evidentně sexistickou a tudíž tedy nesprávnou. Ale vzhledem k tomu, že skupinu za kterou budete hrát si lze svobodně vybrat, tak ani feministicky založené dífky nepřijdou zkrátka. Grafika bude v SVGA a isometrickém pohledu ala *Syndicate* a množství krve a ohně je zaručeno. Mimochodem, firmička *The 8th Day* stojí i za *Heimdallem I.* i *II., Asterix 2* atd. **—Amph**

Pinball Construction Kit

platforma: PC-CD
typ: pinball
žánr: hospodská-budovatelská
distributor: 21st Century
datum vydání: léto 1996

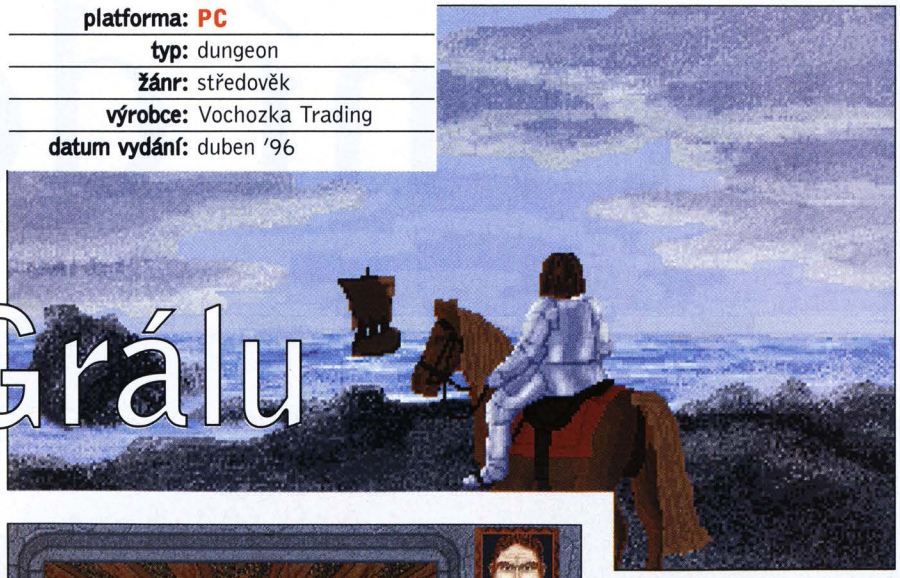
STANISLAV PROCHÁZKA





Pokud patříte stejně jako já k notorickým hráčům flipperů, ať počítačových nebo opravdových, tak vás jistě potěší další produkt od pinballových mágů z *21st Century.* A to všechno z následujícího důvodu - program, který umožňuje tvorbu vlastních flipperů, to tu asi ještě nebylo. Nicméně, otázkou zůstává jestli bude ještě někdo ochotný hrát na počítači 2D pinball a to ještě pod *Wokna.* Podklad hracího stolu si vybíráte ze škály 64 modelů, které se od sebe samozřejmě liší designem i námětem. Budou zde stoly z oblasti sci-fi, aut, fantasy... Po výběru podkladu dále dosazujete kamkoli všelijaké rampy, jet bumpers, světýlka, blikátka a další a to všechno je omezeno jen šablonami od tvůrců a vaší fantazií. Sice je možná trochu pozdě na šíření nových designů stejně jako WADů pro *Dooma*, ale možná se pletu. **—Amph**

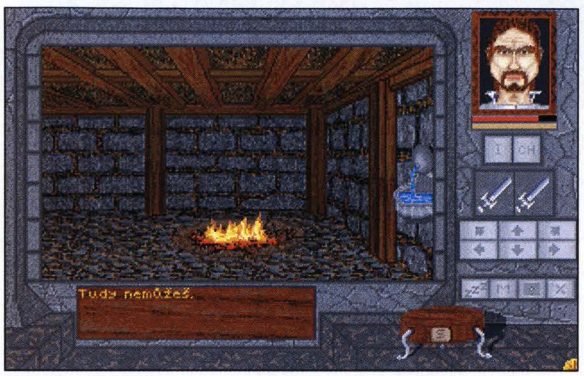
platforma: PC
typ: dungeon
žánr: středověk
výrobce: Vochozka Trading
datum vydání: duben '96

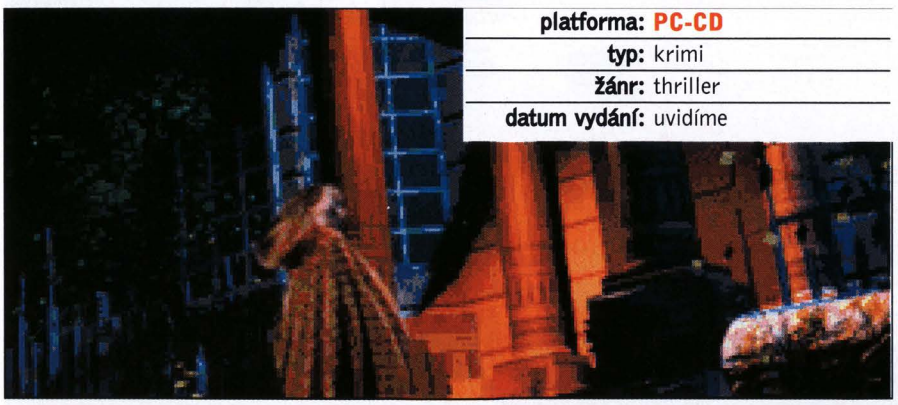


Rytíři Grálu

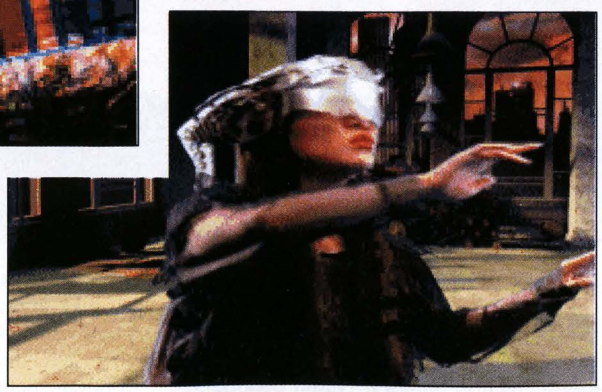
PAVEL HACKER

Dalším počinem firmy *Vochozka Trading* je první český dungeon *Rytíři Grálu*. Jak správně tušíte, hráč má za úkol najít Svatý Grál a zachránit tím krále, bla bla bla. Prý nás omráčí stylové zvukové efekty, devět typů grafických prostředí, 75 NPC postav, míchání lektvarů atd., snad by tedy nemělo chybět nic, co má dobrý dungeon mít. Nezbývá než doufat, že se tato hra prosadí vedle *Areny II*, což bude dosti tvrdý oříšek. A ještě jedna dobrá zpráva, tentokrát pro Amigisty: brzy se snad dočkáte nějakého *Vochozkova* produktu i na vaše mašinky. **—Rattle**





platforma: PC-CD
typ: krimi
žánr: thriller
datum vydání: uvidíme



The Ripper

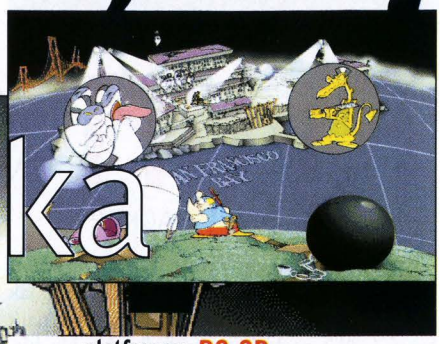
PAVEL HACKER

Jack Rozparovač - osoba to tajemná, přitahoval tvůrce všech médií jako plíce tuberu. Zlákat se nechali i hoši z *Take 2 Interactive Software* a tak spatřil světlo světa další z řady interaktivních kriminálních filmečků. Z nehratelného dema ovšem nepoznáte, jestli to půjde smysluplně hrát, ale snad jo, když se do toho angažovali i známí britští herci (na jména si nevzpomenu, ale tváře budou zřejmě povědomé i vám). Demo provází dobrá hudba od *Blue Oyster Cult* (protože si mladej kuk), které sice neznám, ale sedí-li vám typická anglický styl, budete příjemně překvapeni. Nezbývá než se modlit, aby nešlo o produkt, kde bylo cílem tvůrců, aby se to hýbalo, bylo to barevné a na tři cédéčka. **—Rattle**

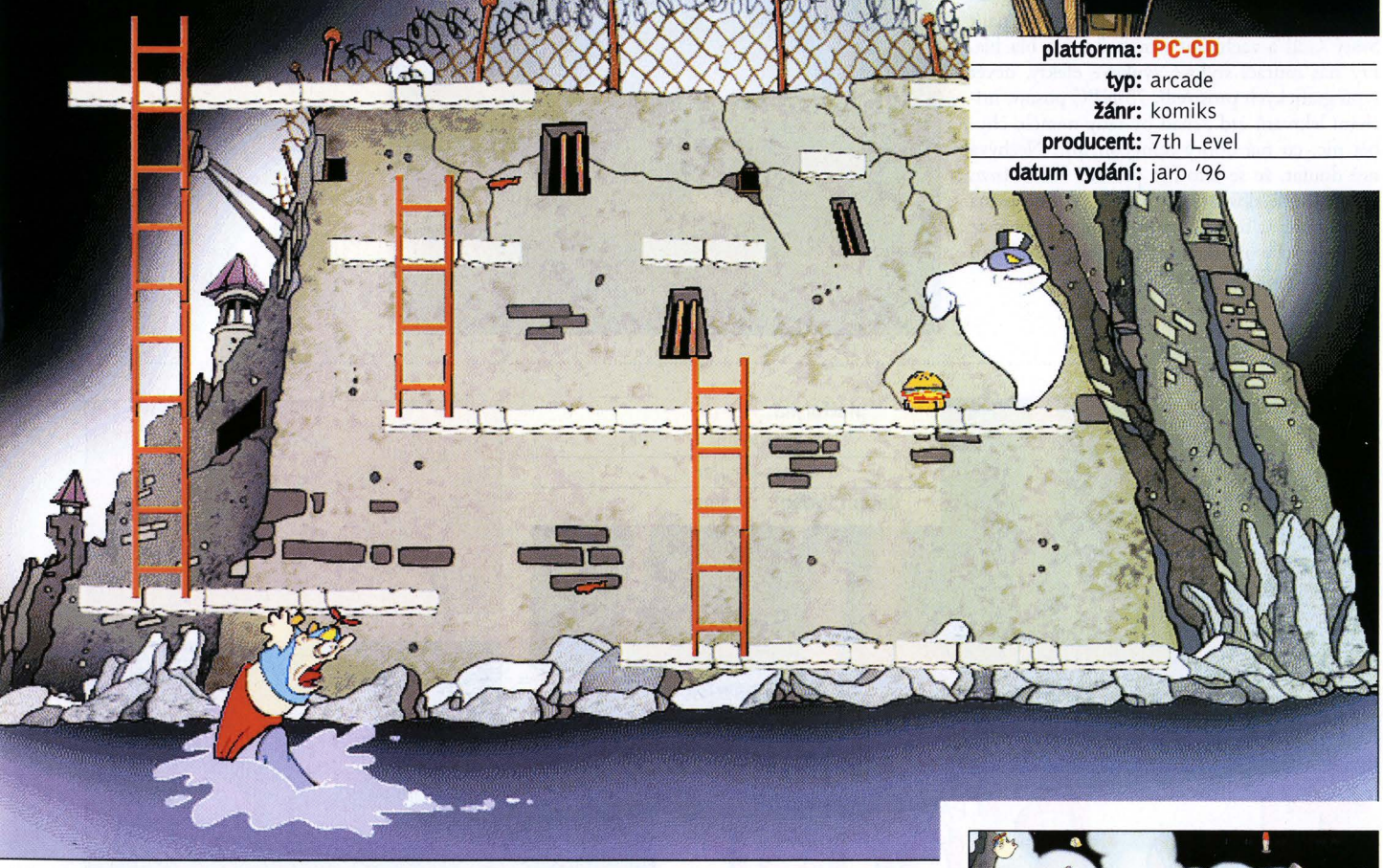
první dojmy

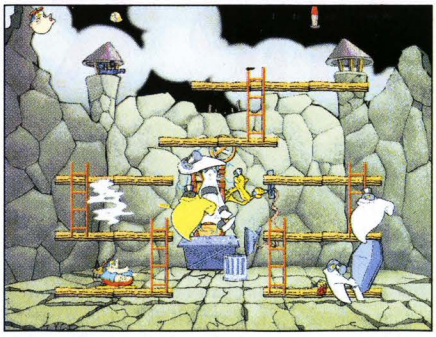
PAVEL HACKER

Arcade Amerika

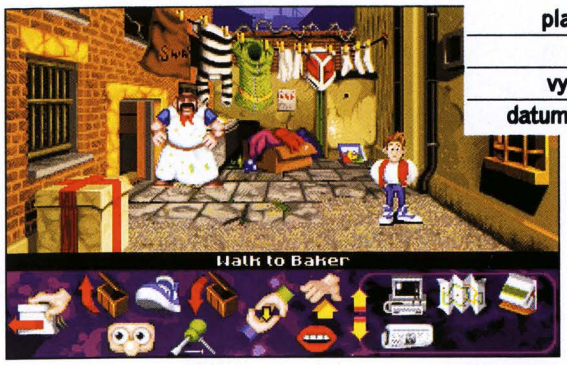


platforma: PC-CD
typ: arcade
žánr: komiks
producent: 7th Level
datum vydání: jaro '96





Hra *Arcade America* od firmy *7th Level* se zřejmě řadí do kategorie arkád ala *Earthworm Jim,* tedy plošinovek s poněkud úletovým námětem, komiksovou grafikou a přehršlí humoru. Nutno podotknout, že není humor jako humor a tento jeho druh je dosti osobitý. Náš hlavní hrdina neustále vyvolává duchy (však vy víte jak to myslím), říhá, dloube se v nose a vystrkuje na nás... . Námět je podobného ražení. Jednoho krásného rána se jakási odnož Addamsovy rodiny pokouší vzbudit našeho nespolečenského hrdinu. Po vyčerpání běžných prostředků dochází k radikálnímu řešení: obloží domeček několika tunami TNT, dynamitu apod. a škrtají sirkou. Výbuch začínající (a zároveň končící) pyrotechniky rozhází po všech končinách USA a náš vzbudivší se hrdina se je vydává zachránit do světa duchů. Ke zdolávání překážek i likvidování ducháčků máte k dispozici prak s citelně omezeným počtem střel a své objemné břicho, sloužící jako úderová plocha. Jednotlivé obrazovky jsou zpočátku jednoduché, ale pak začínají houstnout. Co se týče ozvučení, je jenom průměrné. Hudba je slušná, ale po chvíli hraní ji ani nevnímáte. Celkem vzato, bude *Arcade America* záchranou pro ty vášnivé plošinkáře, jež nevlastní *Win95* a nemohou si zahrát *Earthworma Jima,* jehož kvalit však tato hra zřejmě nedosáhne. **—Rattle**



platforma: PC-CD
typ: adventure
vydavatel: Merit Studios
datum vydání: březen '96

Bud Tucker in Double Trouble

VLADIMÍR PONECHAL

Po několika obrázcích a nehratelném demu přichází na řadu hratelné demo. Ano, opět přichází chlapec jménem Bud, aby ukázal co dovede. Nerad se opakuji, ale připomeňme si trochu zápletku.

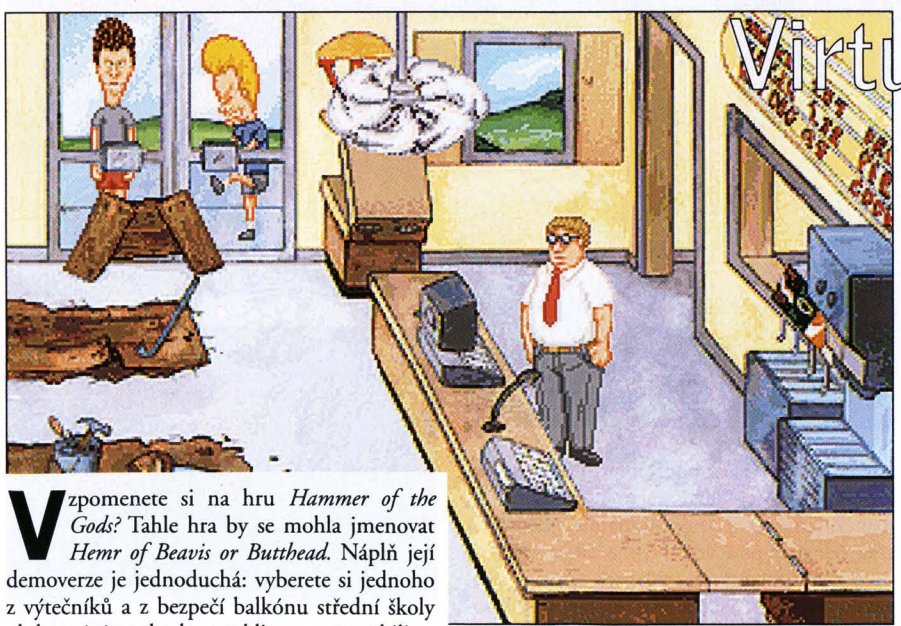
Profesor vynalezne zajímavý přístroj pod názvem Duotronický replikátor. Jak jsem se dozvěděl z tajných zdrojů, jedná se o přístroj, který je schopen vyvinout dokonalou kopii věci, kterou mu předložíte. Profesor však dostal chuť na dobrou pizzu, a proto zavolal svému malému kamarádovi. Můžete třikrát hádat, kdo to je. Samozřejmě Bud. Ten přijel právě v okamžiku, kdy byl zázračný přístroj odcizen kníratým zloduchem Dickem. Neměl však moc velkou šanci zabránit mu v tom, a proto váš úkol je do oči bijící.

Na první pohled je jasné o jakou hru se bude jednat. Adventura typu *Simon the Sorcerer.* Jen se podívejte na obrázky. Podobně roztomilá grafika, animace a zvuky také nezaostávají. Není o čem diskutovat. Jediného nedostatku, kterého jsem si všiml je synchronizace animace a mluvy. To znamená, že postavička mele pusou a hlas zazní se zpožděním nebo úplně jinak.

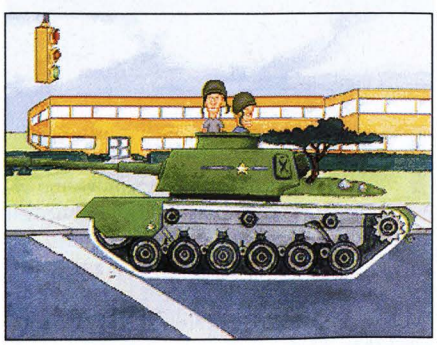
Ale na druhou stranu si toto demo zaslouží hodně vysoké hodnocení. Autoři do něj zařadili i stručnou charakteristiku všech postav, s kterými přijdete do styku, ale i obrázky z vyšších levelů. A podle slibu, bychom si měli užít i nemálo legrace, což můžu jenom potvrdit. A proto mi nezůstává nic jiného než se těšit na ostrou verzi této zatím dobře vypadající hry. Nashlenou u *Double Trouble.* —**Vlapon**

Beavis and Butthead Virtual Stupidity

PAVEL HACKER



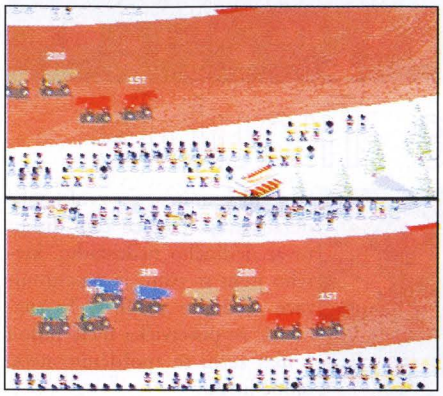
platforma: Win95-CD
typ: trefovačka
žánr: nechutný komiks
datum vydání: jaro '96

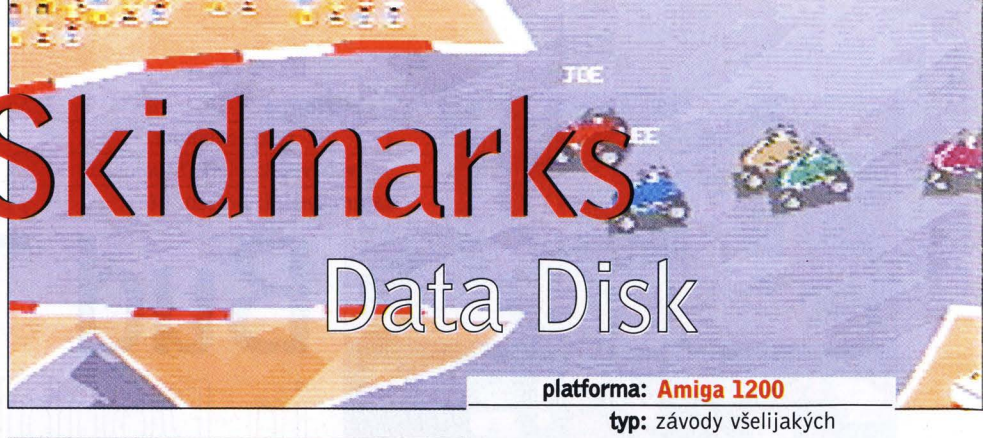


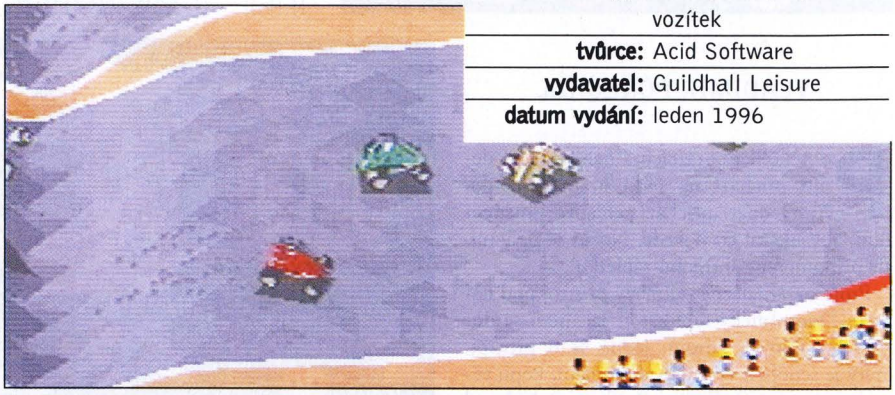
Vzpomenete si na hru *Hammer of the Gods?* Tahle hra by se mohla jmenovat *Hemr of Beavis or Butthead.* Náplň její demoverze je jednoduchá: vyberete si jednoho z výtečníků a z bezpečí balkónu střední školy obdarováváte chodce, cyklisty, automobilisty a veverky výměšky svých slinných žláz. Čím déle držíte myšítko, tím déle uslyšíte známý zvuk, o kterém se nebudu rozepisovat a tím dále též vaše munice doletí. Kromě klasických „nábojů" máte v pozdějších levelech k dispozici pár „zelených" (já fakt nevím jak to jinak slušně nazvat), jejichž stav se vám časem doplňuje. Věřte nevěřte, ale ono je to vcelku zábavné a navíc hra nepokrytě těží z oblíbenosti seriálu, jelikož hlasy B & B propůjčili jejich televizní dabingéři a i grafika je zcela shodná. Opravdu netušim, co se z této hry vyvine, protože simulátor plivání je asi trochu chudý námět pro hru. —**Rattle**

Super Skidmarks

Data Disk







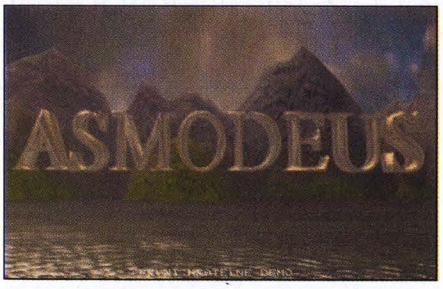
platforma: Amiga 1200
typ: závody všelijakých vozítek
tvůrce: Acid Software
vydavatel: Guildhall Leisure
datum vydání: leden 1996

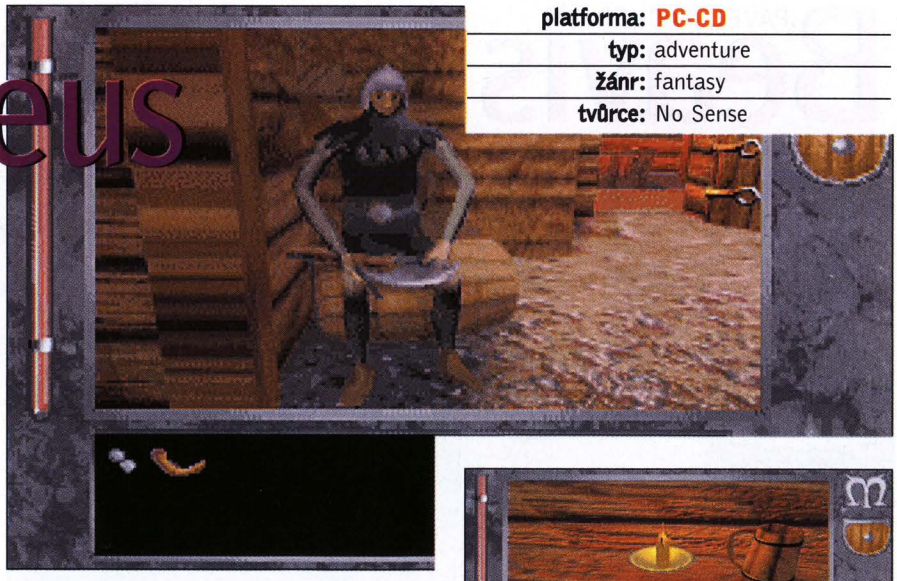
JOSEF KOMÁREK

Po obrovském úspěchu výborné závodní hry *Super Skidmarks* k ní *Acid Software* vydává datadisk-pack. Ten obsahuje trackdisky 5 a 6, každý po šesti tratích, čímž získáváme dvanáct nových velice zábavných tratí. Dále tu máme upgradovanou první disketu, na které je vylepšený hlavní program, díky němuž nebudeme na nahrávání jednotlivých tratí a aut čekat menší časový úsek a konečně si budeme moci nainstalovat trackdisky na harddisk. Na tomto disku se také nalézá vylepšený konvertor Skidmarks <-> Imagine, který dovoluje uživatelům tohoto programu vytvářet si vlastní vozítka. A to je vše, přátelé! Fajn. A se čtyřiapadesátkou už mi dejte pokoj!!!! **—Joe**

VLADIMÍR PONECHAL

Asmodeus





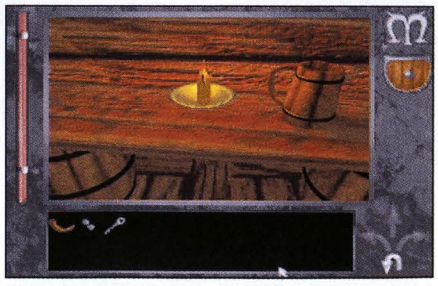
platforma: PC-CD
typ: adventure
žánr: fantasy
tvůrce: No Sense

Před nedávnem jste měli možnost číst v Excaliburu recenzi na celkem dobrý produkt od českého programovacího týmu *NoSense, Dračí historie.* Pro ty, kteří neměli šanci tuto recenzi číst nebo dokonce tuto hru hrát - Malý dráček putuje krajinou a dělá různé neplechy, prostě řečeno hledá tatínka.

Jsem rád, že se zase vrátili. Kluci však změnili kabát. Opět vyrukovali s adventurou, ale v trochu jiných dimenzích. Tentokrát se koukáte vlastníma očima a pohybujete se po čtvercích. Musím konstatovat, že *NoSense* si dali záležet a příjemně mně překvapili. Pokud bude vypadat hra jako toto demo, máme se skutečně na co těšit.

Tak se tedy nato podívejme. Příběh zatím není znám, ale v demo verzi si můžete projít maličkatou tvrz v kraji Ruthaniol. Co se dá však čekat od plné verze? To je zatím ve hvězdách nebo lépe řečeno v hlavách týmu *NoSense.* Ale jsou tady také sliby. Tak třeba 800 pohledů retušované renderované grafiky, hudba hraná na klasické nástroje, namluvené hovory, extra animace, logické hádanky...

Pokud to kluci dodrží, máme se skutečně na co těšit. Něco jsem však přeci prověřil. Grafiku, zvuky, animace. Všechny tyto položky jsou

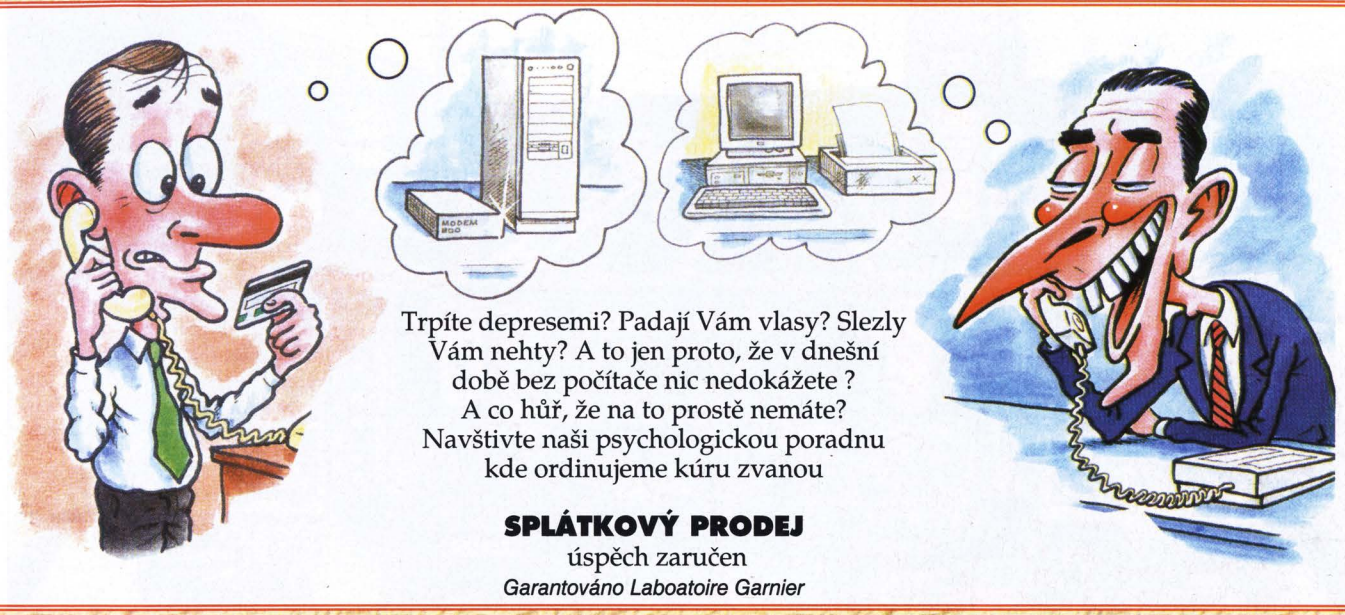


zpracované na vysoké úrovni, ale obzvlášť se mi líbily zvuky, které jsou na tuzemskou výrobu perfektní. **—Vlapon**

I N Z E R Á T

Local Infinity Computers, s.r.o.
Přemyslovská 14
Praha 3 - Vinohrady 130 00

tel.:02/ 627 2285 - 2286
fax: 02/ 627 3107



PC L.I.C. 486DX4/100	
RAM:	4MB
HDD:	850MB
FD:	3,5"
Monitor:	14" color

MINITOWER, klávesnice a myš

Cena: 32 999,- s DPH

PC L.I.C. Pentium 75	
RAM:	8MB
HDD:	850MB
FD:	3,5"
Monitor:	14" SAMTRON 428

MINITOWER, klávesnice a myš

Cena: 38 499,- s DPH

AMIGA MAGIC PACK	
RAM:	2MB
HDD:	-
FD:	3,5"
Monitor:	-

Cena: 38 499,- s DPH

SKEPTICI TVRDILI - NEVYJDOU !

A MY ?

VYŠLI

A BUDEM!

recenze

Top Gun: Fire at Will

TOMÁŠ JUNGWIRTH

platforma: PC-CD
minimum: 486/66, 8MB RAM, SVGA, ds CD
doporučeno: Pentium 90, 16 MB RAM SVGA(VLB) qs CD
žánr: letadla + film
typ: letecký simulátor
tvůrce: Spectrum Holobyte
distributor: Microprose
datum vydání: únor '96

Jistě jste si všimli názvu hry a hned nalezli v hodnotící tabulce, v kolonce „proti" slovo příběh, což jak se zdá nejde dohromady. Hned uvidíte. Samotný *Top Gun*, když uvážíme, že je starý už 10 let, zase nebyl tak úplně špatný film a tedy kopie příběhu v počítačové hře by nemusela vypadat zle. Z filmem však souvisí snad jen postava Jamese Tolkana - velitele letadlové lodi, který se ocitá zároveň i jako předák v *Top Gunu* a samotná letadla. Dějem jsou navrstvené mise, mezi kterými se právě James Tolkan - topgunově řečený Hondo - mihne, aby vám osvětlil co je to za misi a kam letět. Po skončení mise je zhodnocení a zase znova. Prvních 9 misí je v tréninkových a cíle jsou F-5 Tiger II s instruktory, ale pak je to konflikt na Kubě a v Koreji a už to jede. Celkově se scénář vůbec nemění, a kvalita samotných videí rapidně klesá. Trochu mne vyvedlo z omylu hned první video (a vás zajisté také vyvede) - žádný filmový koncert Toma Cruise a Kelly McGillis se konat nebude. Těší mne to a zároveň mrzí.

TOP GUN? Jistě všichni alespoň tušíte, co je to Top Gun a proč byl vytvořen a jak a proč. O letadlech určitě také něco víte, ale jen připomenu, že v tomto simulátoru si zalétáte jen na F14-Tomcat. Tedy jako ve filmu. Teď by mělo následovat moře technických údajů o letadle F-14, ale nebude. Ani o ostatních. Důvod je jednoduchý - prý je to nudné.

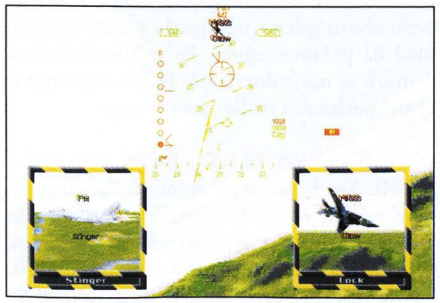
LETÍME. Hned na začátku hry je takové podivné video - sestříhaný film. A každý, kdo

Top Gun (film) viděl bude pravděpodobně tušit, o co jako jde. Nezasvěcený však ani trochu - změť střihů a řečí zvyšují sice dramatičnost celého videa, avšak celkově je to zmatek.

Tak jako téměř v každém dnešním simulátoru si zalétáte jednotlivé mise, nebo celou kampaň, v tomto případě hru. O průběhu a uspořádání misí ve hře jsem se už zmínil. Samotný let je však něco jiného a zde musím vyzvednout *Spectrum Holobyte* jak nejvíce to jde. Let vás prostě vtáhne. A pokud vám ne-

vadí, že pod letadlem se nezrcadlí fotky a super hicolorové vystínované hory a města pak je to hra pro vás. S letadlem lze dělat snad úplně všechno. A vy to dokonce vše vidíte. K tomu vám poslouží systém PIP (Picture in Picture), kde si prohlídnete všechny objekty, které souvisí s vaším letem. Objekty lze různě otáčet a přibližovat a pokud používáte joystick, jednoduše otáčíte letadlo v okénku kurzorovými klávesami.

EXPERTI A NOVICOVÉ. Nyní něco k obtížnosti. V této hře už nestačí zapnout autopilota a příhodné chvíli vystřelit. Tyto doby jsou již pryč. A zvolíte-li si piloty-experty, pak jen nevěřícně kroutíte hlavou. Slyšel jsem různé názory na hry typu „střílej po nápisech" nebo něco je na radaru, tak vystřel, trefa a protivníka jsem ani neviděl. Ale tak už to je a v tomto druhu simulátorů to jinak nebude. Jakmile má protivník pod křídlem raketu, rozhodně asi nepočká až přiletím abych se



potěšil obrázkem a detaily, v kterých je jeho letadlo vyvedeno. Kdo s tím nesouhlasí, prosím. Je mnoho jiných simulátorů. Zvyknete si na to v počátečních misích, kde je kladen důraz na vzdušný souboj s kanónem, který je mnohem zážívnější než někoho zaměřit na 70 mil (AM54- Phoenix) vystřelit a nechat ho být. Ale při skutečných misích už nejde o skóre do tabulky nejlepších střelců a tak se hraje především na rakety. Při větší obtížnosti se každá vystřelená raketa nerovná jistému zásahu a větší vzdálenosti už vůbec. A počet raket také není neomezený, proto na samotný vzdušný souboj s kanóny také někdy dojde.

V počátečních misích si to s F-14 většinou rozdáte jen maximálně s MIG-23, takže nic moc. Až ale narazíte na SU-27 nebo na MIG-29 a vyjdete z boje jako vítěz i při největší obtížnosti, pak je to teprve hra.

PROSTŘEDÍ A VŮBEC. Prostředí je rozmanité a vy si rychle zvyknete na přistávání na letadlové lodi nebo na suchu. Hra je občas provedena do úplných detailů, např. po startu z letadlové lodi se ochranné bariéry automaticky zaklopí. Celý proces můžete sledovat přes externí pohledy nebo přes již zmíněný PIP. V externích pohledech můžete provádět stejné akce jako u PIP (rotace, zoom). Jediné co narušuje celkově čistý dojem je grafika krajiny, která je i na největší stupeň opravdu hrozná. V mém případě byla téměř vždy vypnutá, protože mě prostě při letu nezajímá co je na zemi. Ale to je věc čistě individuální. Při vypnuté zemi se však hra samozřejmě zrychlí a let je plynulejší.

NÁROKY. Majitelé Pentií jistě potěší, že si při hře nebudou muset vypínat detaily, ale

TOP GUN: FIRE AT WILL

79

grafika: 76
zvuk: 85
hudba: 87
animace: 75

testováno na: AMD486 DX/120, 16 MB RAM, SVGA(PCI), qs CD

pro: realistický let **proti:** příběh, grafika krajiny, náročnost na hardware

speciality: možnost hrát po síti v týmech

***Top Gun:Fire at Will* je jen shoda jmen se známým filmem. To ale nic nemění na tom, že je to kvalitní simulátor.**

pro ty druhé je jediná možná volba - off. A pro odchovance Falconů z Amigy i předešlých výtvorů *Spectrum Holobyte* na PC je snad jen důležitější let než obrázky na zemi. To nic nemění na tom, že *Top Gun: Fire at Will* je samotným letem opravdu povedený a buďte si jisti, že s radostí poletíte znova a znova. To ostatní, děj a video, můžete v nejhorším případě přejít se zavřenýma očima. **—TJoker**

MAREK RŮŽIČKA

Chronomaster

Poznejte vesmír opět trochu jinak!

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486, 8 MB RAM, ts CD, 35 MB HD
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD, 5 MB HD
typ:	adventure
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Dreamforge
producent:	U.S.GOLD
datum vydání:	únor 1996

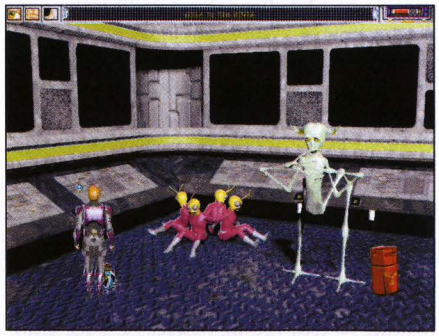
ZASTAVTE ČAS! Představte si, že by se z ničeho nic zastavil čas. Svět by strnul v nehybné póze a nastalo by absolutní ticho. Listy stromů by přestaly šumět, ztratil by se ruch z ulic, prostě všechno by uvízlo v časové smyčce a nemohlo by z ní ven. Všechno, až na jednu věc, na vás. Mohli byste dělat cokoli, aniž by vás někdo přistihnul nebo vás sledoval. Nenáviděnému sousedovi byste vypustili pneumatiky u auta, vykradli byste nejbližší banku a obchod z počítačovými hrami a nic by vás nemohlo zastavit či potrestat. Zní to opravdu pěkně, ale je to bohužel jen představa.

Ovšem pokud se bude svět ubírat stejným směrem jako tomu je ve hře *Chronomaster*, užijeme si stojícího času až běda.

IZOLOVANÝ VESMÍR. Dnes se mezi největší přepych může počítat například vlastnictví soukromého ostrůvku s palácem a vším na co si vzpomeneme. Ovšem v budoucnu byste se s takovým „chabým" majetkem řadili pouze na dno druhé ligy zbohatlíků. Dostat se mezi opravdovou elitu, na to už bude potřeba sehnat sakramentský balík peněz a nechat si za něj zbudovat izolovaný vesmír. Takové místečko. které vám připraví speciální architekti zcela podle vašich představ. Slovo ZCELA je na pravém místě, protože si rozhodnete opravdu všechno. Jestli si nevíte rady, jak rozmístit nábytek ve vašem pokoji, případně jaký koberec by byl nejvhodnější, máte nesmírné štěstí, že jste se nenarodili ve vzdálené budoucnosti. Tam se budou potýkat s problémy typu kolik planet by ten či onen vesmír měl obsahovat nebo jaké fyzikální zákony by byly na vybrané planetě ideální.

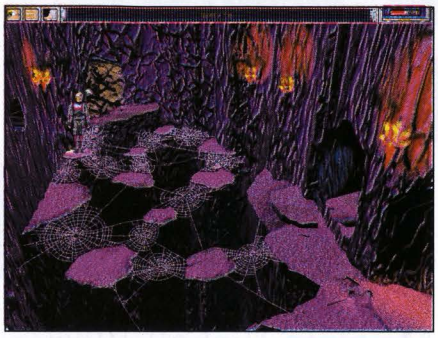
A co že má společného stojící čas s izolovaným vesmírem? Celé to začíná u machra-architekta, kterého vyhledá některý ze zbohatlíků a předá mu své představy a pořádnou sumu peněz. Machr-architekt všechno prazvláštním způsobem zakóduje do tzv. „Klíče světa", který určuje vzhled a vlastnosti nově vzniklého izolovaného vesmíru. Klíč světa je součástí tohoto vesmíru a schopní jedinci ho můžou vyhledat a přenastavit. A tak se dostáváme ke stojícímu času. Může se totiž najít schopný jedinec (machr-architekt-svině), který klíč světa opravdu vyhledá a nastaví ho tak, aby se v dotyčném izolovaném vesmíru zastavil čas. Všechno se zarazí, zatím co on bezpečně prchne neznámo kam pomocí zařízení, které umožňuje běh času pouze v prostoru okolo něho.

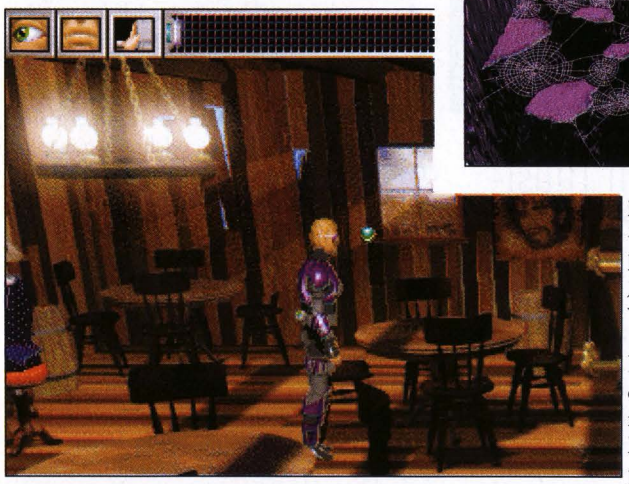
MACHR-ARCHITEKT : MILO. Hlavním předpokladem pro vytvoření izolovaného vesmíru jsou peníze. Ale, kde je vzít? Tuto otázku si kladlo i sedm vcelku bohatých osob. Brzy našli odpověď. Stačilo postavit vesmírnou flotilu, vyhledat planetu s kvalitním nerostným složením, tuto planetu rozstříle na cucky a za nerosty si pořídit sedm izolovaných vesmírů. Ovšem byl v tom jeden háček. Ona obětovaná planeta byla již kolonizovaná a obyvatelům se počínání vetřelců pochopitelně vůbec nelíbilo. Přesto měli smůlu. Všichni, až na dvě osoby, zemřeli. Přežila pouze jedna žena a její vnuk, Milo. Milo posléze prošel podrobným výcvikem, aby byl připraven pomstít svůj zničený národ. A nebude to pomsta ledajaká. Jeho cílem je vyhledání sedmi klíčů od sedmi izolovaných světů jeho nepřátel a jejich přenastavení tak, aby se ve všech těchto světech zastavil čas.

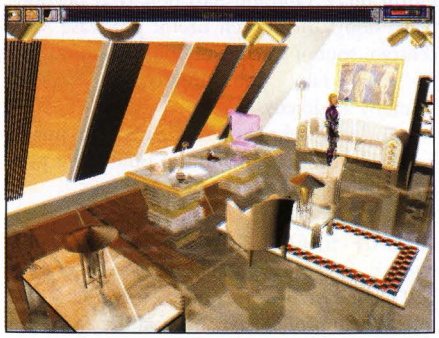


MACHR-ARCHITEKT : RENE KORDA. Rene Korda je vysloužilý designer izolovaných vesmírů. Není divu, že je překvapen, když je mu v průběhu penze nabídnuta práce neobvyklého charakteru, a to znovuzavedení běhu času ve dvou izolovaných vesmírech a zjištění pachatele, který tam čas zastavil. Korda je sice ve svém oboru jeden z nejlepších, přesto mu jeho úkol dá pořádně zabrat. Po osvobození obou vesmírů se navíc dozví, kde se má dotyčný pachatel nacházet a směle za ním vyrazí.

MACHR-ARCHITEKT : RENE KORDA + MILO. Korda začne po svém protivníkovi intenzivně pátrat a brzy zjistí, že i další vesmír, ve kterém se právě nachází, má být zastaven. Oba, Rene Korda a pachatel (samozřejmě Milo), se setkají až u samotného klíče světa. Korda vyslechne Milův příběh a rozhodne se přidat na stranu pomsty. Společně se vydají dokonat započaté dílo.







CHRONOMASTER

80

grafika: 85
animace: 80
hudba: 70
zvuk: 80

testováno na: PC Pentium, 8 MB RAM, ts CD

pro: Spletitý příběh a myšlenka vzhledu budoucího vesmíru **proti:** „hluchá místa", občasné padání do DOSu

Chronomaster je hra postavená zejména na výborném příběhu z pera slavného *Rogera Zelazneho.*

CHRONOMASTER - HRA PLNÁ ZVUČNÝCH JMEN. Tímto vyčerpávajícím úvodem jsem se vám snažil přiblížit prostředí, děj i hlavní aktéry hry *Chronomaster.* Pokud vám to přišlo trošku zmatené, nic se neděje. Za tím vším totiž stojí spisovatel s velkým S, samotný pan *Roger Zelazny,* který je hlavním tvůrcem dějové stránky hry a jehož většina děl oplývá originálními světy a spletitými příběhy. Bohužel *Roger Zelazny* během tvorby *Chronomasteru* zemřel. Hra je věnovaná jeho památce a musím přiznat, že se *Zelazny* v hrobě naštěstí obracet nemusí. Je pravda, že prostředí a příběh jsou stěžejní částí hry, ale ani v ostatních směrech *Chronomaster* nepokulhává.

Kromě *Rogera Zelazneho* byli do hry angažováni další profesionálové ve svém oboru. Mám na mysli herce, kteří propůjčili své hlasy postavám ve hře. Jakmile uchopíte krabici s *Chronomasterem,* utkví vaše oči na fotografii Brenta Spinera, kterého jistě většina z vás zná z filmu Star Trek: The Next Generation, kde ztvárnil roli robota Data. Jako další se nám představí Ron Perlman a Lolita Davidovitch.

CHRONOMASTER - HRA JAKO TAKOVÁ. *Chronomaster* je v podstatě klasická adventure, kde si v roli Rene Kordy budete tak trochu hrát s časem. Támhle ho necháte běžet, támhle zase ne atd. Největší dějový zvrat nastane, až se spojíte se svým bývalým žákem Milem proti sedmici záporňáků, ale to už jsem nastínil v úvodu.

Nyní je ještě třeba objasnit princip zastavení, případně rozběhnutí času v konkrétním izolovaném vesmíru. Na vybrané planetě je třeba nejprve vyhledat magnetický pól, na něj umístit resonanční detektor a díky němu zjistit polohu klíče světa. Dále pak musíte klíč vyhledat a přenastavit ho. Když si nyní představíte, že skoro celá hra se skládá právě z této činnosti, pravděpodobně si myslíte, že je *Chronomaster* pěkná nuda. Opak je pravdou.

Jelikož jsou izolované vesmíry dílem lidské mysli, setkáte se s těmi nejneuvěřitelnějšími místy a lidmi. Jen tak pro ukázku, potkáte se se skupinou hladových džinů, získáte flétnu, která vás promění v hada, navštívíte pyramidu plnou hazardních her, zahrajete si poker se zombiemi, budete cestovat pomocí tornáda, zastřílíte si z raketového děla, mám ještě pokračovat? A přestože to vypadá, že tyto věci spolu vůbec nesouvisí, tak tam všechny opravdu patří a dávají smysl.

CHRONOMASTER - ZPRACOVÁNÍ. Současný trend 3D grafiky se odrazil i v *Chronomasteru,* a tak se opět budete pohybovat po vyrenderovaných lokacích, typických pro sci-fi žánr. Ke grafice není opravdu co dodávat, stačí se podívat na několik obrázků a hned vám bude jasné, o co půjde. Hudba je velmi zvláštní. Pominu-li intro, kde uslyšíte působivou a výraznou skladbu, veškerý doprovod se skládá z nenápadných melodií, které nebudete příliš brát na vědomí. Velká škoda je, že v některých částech jsou doslova „hluchá místa", žádná hudba, žádné zvuky, prostě vůbec nic, a to zrovna nepotěší.

CHRONOMASTER - THE END. Jestli jste příznivci sci-fi nebo dokonce přímo *Rogera Zelazneho,* pak je *Chronomaster* pro vás tou pravou volbou. Už dlouho jsem nehrál hru, kde člověku trvá tak dlouho, než zjistí o co vlastně přesně jde, a proto bych *Chronomastera* doporučil i všem ostatním hráčům, aby mohli také pozvolna pronikat do prazvláštních vesmírů s prazvláštními zákonitostmi a zároveň uctili památku zesnulého *Rogera Zelazneho.* **—Marek**

JOSEF KOMÁREK

Vezměte si k ruce minulé číslo Excaliburu a srovnejte screenshoty z „Night of the Demons" s reklamními obrázky uveřejněnými u mého článku „v přípravě". Docela velký rozdíl, ne?

Slamtilt

Mé zlaté Pinball Illusions, kde jste? Proč už jste stříbrné?

platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	A1200, 4 MB RAM, HDD
minimum:	Amiga 1200, 2 MB RAM
typ:	simulace
žánr:	pinball
počet hráčů:	1 - 8
producent:	Liquid Dezign
vydavatel:	21st Century Ent.
datum vydání:	minulý týden

Před čtyřmi roky rozpoutala firma *Digital Illusions* pinballovou mánii svými *Pinball Dreams,* po nichž vydala *Pinball Fantasies* a nevěřící loni dodělala titulem *Pinball Illusions.* Po celou dobu ji stíhala dílnička s názvem *Spidersoft,* ale o jejích úspěších by se dalo polemizovat. Sami jste viděli, jak u mě dopadal jejich *Pinball Mania* (Ex.52, 28 %). Proto jsem doufal, že to *D. I.* jen tak nenechají a *Spidersoft* za tuto příšernou hru potrestají svým dalším vynikajícím pinballem. A teď, když už to vypadalo, že se D. I. skutečně vrátili a s nimi přišel zákon, zjistil jsem, že všechno je jinak.

Z PRACHU VELKOMĚSTA NA HVĚZDNÉ NEBE. Tak by se dala charakterizovat dosavadní kariéra týmu, který je za tuhle hru odpovědný. Tihle týpci si říkají *Liquid Dezign* a jako výborný zdroj peněz do své pokladny si je vyhlédla (jak jinak) distribuční společnost *21st Century Entertainment,* která i přes snažení konkurentů stále zastává dominantní postavení na trhu s počítačovými flippery.

Liquid Dezign pracuje už od roku 1994, ale teprve nyní se dostávají na scénu komerčních her. Krabice od *Slamtiltu* váží přesně půl kila, což je způsobeno přítomností pěkného podrobného 130 stránkového manuálu (z čehož šestadvacet stran tvoří poznámkový blok) a pěti disket. Hra jde samozřejmě nainstalovat na hadrdisk, ale nemajitelé této periferie se nemusejí obávat diskžokejového kurzu, neboť se hra i z disket nahrává velice rychle. Druhou až pátou disketu okupují jednotlivé stoly, na první je docela solidně vyvedené intro. Z toho vyplývá, že ve *Slamtiltu* najdeme čtyři následující stoly:

MEAN MACHINES. Otočíte klíčkem, motor trochu zaškytá, naskočí, zařadíte jedničku a vyrazíte kupředu. První stůl je určen všem příznivcům rychlých kol a silných aut. Nyní se sluší předeslat, že jednotlivé pulty ve *Slamtiltu* nedisponují, podobně jako *Illusions,* pouze obyčejným pinkáním, ale nutí vás plnit rozličné úkoly. Jak by se vám líbilo zajezdit si ve formuli 1, v kabině monster trucku se prohánět po střechách sériových limuzín, či se svým Audi vydat na Liquid Rally? Všechno se sice odehrává pouze na dotyčném stole, ale nejen tam - všechny akce jsou doprovázeny skvělými animacemi na skóre-pruhu, které mohou klidně čelit těm z *Pro-Pinballu: The Web.* Hudba je zde výborná, k závodům se skvěle hodící, ale jako bych už něco podobného někdy slyšel? Že by v *Extreme Sports?*

THE PIRATE. Piráti se v hojném počtu začali vyskytovat spolu s objevem nových zemí a rozvojem námořního obchodu. Náplň úkolů spojených s tímto stolem se sama nabízí: námořní bitvy, rabování lodí bohatých obchodníků, dobývání nových území pro Vaše Veličenstvo, souboj s nelítostnými přírodními živly, nebo taky dobrodružství se žraloky, kajmany a lidojedy.

Muzika je námětově zajímavá, nic jiného bych od historického filmu z pirátského prostředí asi nečekal.

ACE OF SPACE. Jednoznačně nejlepší pult této hry je zasazen do Hvězdných válek George Lucase. Zažijete tu mnoho vetřelecko-kosmických dobrodružství, nejatraktivnější je asi oddíl „Hvězdné války". V roli Lukea Skywalkera v čele rebelské letky provedete útok na Hvězdu smrti a nakonec si zabojujete i se samotným Darth Vaderem. Zatímco se pokoušíte Lukeovi nastřílet co nejvíce útočných bodů, je přímý přenos souboje Luka a Vadera promítán na skóre-pruh. Zde si autoři na příznivce této vesmírné ságy připravili drsný fórek. Když se vám podaří Skywalkerovu sílu zvětšit na několikanásobek původní hodnoty, Luke odhodí meč a svého otce v poklidu zastřelí. Rychlé a účelné, což?

SLAMTILT

93

grafika: 89
animace: 92
hudba: 88
zvuk: 91

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

pro: výborné zpracování, atmosféra **proti:** ne, myslím, že se tomu skutečně nedá nic vytknout

Tak přesně takhle si představuji dokonalý 2D pinball!

NIGHT OF THE DEMONS. Maximální skóre nasazené autory hry (pouhých 500 milionů) napovídá, že tento stůl nebude rozhodně nejlehčím. Jak už je zvykem, jako poslední v řadě zůstává horrorová tématika. Postavy z filmů předních režisérů vás obklopují a chtějí si dát váš mozek k večeři. Takže budete unikat vlkodlakům, zombíkům, krvelačným upírům a netopýrům, otevírat hrobky za účelem získání pokladu, a dokonce si s jedním umrlcem zahrajete hru zvanou „mozkořápky", jejíž pravidla se řídí heslem: „No Brain - No Pain. Search For The Brain!" Výborné pro ty, kteří se rádi bojí.

PROČ JE SLAMTILT NEJLEPŠÍ? Hra obsahuje čtyři stoly až po okraj nabité zábavou, která vyplývá z desítek nejrůznějších úkolů. Velkou řadu z nich plníte přímo na k dokonalosti dovedenému skóre-pruhu, např. závody F1, skoky s autem přes bariéry a propasti, sestřelování vlkodlaků, průlet hvězdou smrti, útok na nepřátelskou loď a další, mnohé odehrávající se přímo na stolu jsou mutliballové (až se čtyřmi míčky najednou!). Soundtrack je ke *Slamtiltu* poměrně dobrý, i když hudby nedosahují takových kvalit jako v *Pinball Illusions.* Grafika stolů je výborná, plně využívá AGA-chipsetu, jednotlivé stoly mají vynikající design. Kulička sice nevypadá tak nádherně kovově, zato se v ní perfektně odráží světlo. Doprovodné zvuky jsou tak autentické, že si připadáte jako v pinballové herně. Zpočátku se na *Slamtilt* možná budete dívat poněkud nedůvěřivě (stejně jako já), ale po pár hodinách hraní zjistíte, že je to přesně to pravé pinballové. Tahle hra je vážně vynikající a firma *21st Century Entertainment* složila svůj reparát na výbornou. **—Joe**

P.S.: V Ace of Space jsem nastřílel 1 281 935 440 bodů. Kdopak mě překoná?

ALL STAR

velkoobchod a maloobchod výpočetní technikou

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2
tel. 02/256 201, 253 708
fax: 02/254 227

SIMM MODULY

1MB x 9, 70 ns, plná parita	1190,-
1MB x 8	1090,-
4MB 72 pin	3990,-
8MB 72 pin	7990,-
Výměna SIMM 4ks 1MB za 1ks 4MB/72 pin	650,-

PEVNÉ DISKY

540 MB	6390,-
850 MB	7590,-
1 GB	8784,-
1,2 GB	9480,-

CD-ROM MECHANIKY

CD-ROM 2x Speed	2990,-
CD-ROM 4x Speed	4990,-
CD-ROM 5x Speed	5990,-
CD-ROM 6x Speed	6990,-

MIMOŘÁDNÁ NABÍDKA

Chcete mít doma profesionální počítač?
Chcete počítač, který nezestárne?
Proč ne!

Procesor PENTIUM 133
Intel Triton, 256 KB cache
Pevný disk 850 MB
8 MB RAM
CD-ROM 5x Speed
Sound 16
64-bit grafická karta 1MB
barevný 14" SVGA monitor
myš
klávesnice
provedení minitower

49999,-

ZVUKOVÉ KARTY

16 bit, SB PRO kompatibilní	1990,-
SoundBlaster 16	3400,-
SoundBlaster AWE 32	5890,-

MODEMY

FAX Modem 14400, Voice	3490,-
FAX Modem 28800	5490,-
US Robotics 14400 int.	6495,-
US Robotics 14400 ext	7127,-
US Robotics 28800 int.	9999,-
US Robotics 28800 ext	10780,-
Supra 14400	4990,-
Motorola, Microcom	tel.

MODERNIZACE PC

Zvýšení výkonu Vašeho počítače za perfektní cenu:

MB 486 DX4-100, VLB	4990,-
MB 486 DX4-100, PCI + EIDE	5990,-
MB 486 DX4-133, VLB	6490,-
MB Pentium 120, Intel Chipset	15990,-

V ceně je zahrnut motherboard, procesor a chladič

AMIGA

Amiga 1200 Magic	14690,-
Amiga 1200 Magic HD170	18590,-
Monitor Amiga 1438Stereo	10500,-
Řadič CD-ROM + HD pro A500 (+)	3990,-
CD-ROM pro A600, A1200	od 2990,-
ČS prostředí 3.1	290,-
Diskety 3,5" DD	od 11,90,-
RAM A1200 4 MB	6200,-
RAM A600 1 MB	2490,-
RAM A500, 0,5 MB	1290,-
RAM A500+	1990,-
Jednoduché účetnictví, sklad, fakturace	1990,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH. MOŽNOST PRODEJE NA LEASING.

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hraní i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu:

ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddisk

PC586 DX5/133
4 MB RAM, 850 MB HD EIDE
3.5" mechanika
CD-ROM 2x speed
Sound 16
32 bit grafická karta 1 MB
Barevný SVGA monitor 14" MPRII
myš
klávesnice

Příplatky:

Provedení PCI	1950,-
CD-ROM Quad Speed	1990,-
8 MB RAM	3590,-
15" monitor, digital	4590,-
1,2 GB harddisk	1850,-
Fax Modem 14,4 Voice	2690,-
MS-DOS 6.22	1300,-
Windows 3.1 CZ	1300,-
MS Works 2.0 CZ	970,-

platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD
typ:	dungeon
žánr:	fantasy
producent:	Interplay
distributor:	Interplay

Skvěle provedená dračice janevimjaksejmenuje. Škoda že ji po jejím vysvobození nespatříte.

Tenhle šaman po vás nejprve metá kouzla a pak se do vás pustí vybitou holí.

Všechny nepřátelé jsou dost tuzí, ale tahle mumie z trpasličí pevnosti je extrémně tuhá.

Stonekeep

Kam ten svět spěje, když se i v dungeonech setkáte s digitalizovanými herci. Naštěstí to zde vůbec nevadí a i ostatní RPG ingredience jsou na místě.

TOMÁŠ SMOLÍK

Jsou hry, na které se čekalo dlouho a jsou hry, na které se čekalo ještě déle. Na *Dunegon Mastera II* se čekalo zatím asi nejdéle. A čeho jsme se dočkali? Zklamání. Já vím, že překonat legendární díl první, není vůbec jednoduché, ale víkendový dungeon, je víkendový dungeon. A pak jsou zas hry, které přijdou jako blesk z čistého nebe a způsobí nevídaný rozruch. Sem se dá zařadit právě dungeon od firmy *Interplay - Stonekeep*. Možná namítnete, že plné verzi předcházelo hratelné demo, ale časový rozdíl byl velice malý, takže než jste se stačili rozhodnout, zda se těšit či ne, byl tu v plné parádě. Mě ale ta krátká doba stačila a já se těšil.

SKVĚLÝ ZAČÁTEK. Úvod této hry vás na jednu stranu naladí na tu správnou megaherzovou délku, ale na druhou stranu zadá i důvody k obavám. Herci a 3D animace přeci jen nejsou typické dungeonovské prvky, ale zde alespoň maskují naivní story. Malý chlapec Drake je na poslední chvíli zachráněn z likvidovaného hradu, jeho pes to štěstí neměl. Pán Stínů Khull-Kuum, toť onen bídný ničema, musí být potrestán, zvláště když si dovolil podrobit i bohy. Po té jste již doslova s holýma rukama vrženi do podzemí *Stonekeepu* s cílem zachránit svět. Máte jen magické zrcadlo, díky kterému můžete sledovat počet životů a oblékat vašeho hrdinu a kouzelný svitek na ukládání nalezených předmětů, toť vše. Žádná zbraň, brnění či dokonce automaping, to teprve přijde. Naštěstí brzy najdete nůž, pár kamenů a něco na sebe, takže již nebudete tak bezbranní. Což neznamená, že se vaše životy nebudou rapidně blížit nule. V této chvíli ale zapomeňte na doléčování životů spánkem, spát se zde prostě nebude. Nejprve musíte jíst hojivé kořínky a pít léčivé lektvary, později samozřejmě přibude magie.

ORIGINÁLNÍ NÁPADY. Stále jsme ale na začátku, potkáte první normální gobliny, trochu lépe se vybavíte a narazíte na první dost tuhý protivníky. Najdete magickou knihu, do níž se budou zapisovat nalezené runy a všechny předměty. Zároveň vám zabezpečuje automaping a zaznamenává změny vašich vlastností. Časem se vám rozroste v pěknou bichli, jenom informací o předmětech budete mít téměř padesát stránek! Automaping již tak skvělý není, protože na mapě se neznázorňují spínače, tajné schránky či magické kruhy. Ke zmatení přispívá i fakt, že dveře nezabírají jeden sáh, tzn. nemůžete stát ve dveřích či v nich někoho zavřít, ale hlavně ani stěny nejsou jednosáhové, tzn. vzdálenost mezi nimi není minimálně jeden krok, ale můžou být na sebe těsně nalepeny. Na to si ale prostě budete muset zvyknout, stejně nezvyklé je, že váš hrdina nemá celkovou zkušenost ani stoupající levely, ale postupných bojem se mu zvyšuje počet životů, síla a hbitost. Daleko nápaditější je zvyšování zkušenosti při boji s jednotlivými typy zbraní, takže zpočátku trénujete jen s mečem, tudíž se s ním zlepšíte, ale pak začnete bojovat se sekerou nebo kladivem a jedete zase od znova. Nárůst zkušenosti mimochodem poznáte, že kniha v levém horním rohu blikne a vydá zvláštní zvuk. Když už jsem u těch novinek, tak brzy najdete magickou hůl a kouzlení může začít. Stačí z knihy přepsat runu, vyvolávající určité kouzlo, na volné místo na holi a první fireball může vylétnout. Jenže každá hůl má samozřejmě omezenou zásobu magenergie (many), kterou lze doplnit jen na magických kruzích. Kouzel je sice dost, ale většinu času jsem měl v každé ruce meč a magii jsem používal akorát tak na doléčování. Ale zpátky do podzemí.

ROZSÁHLÉ PUTOVÁNÍ. V patře s magickou holí naberete i prvního parťáka, trpaslíka Farliho, a hned to bude veselejší. A s Farlim přišlo opět něco v dungeonech nevídaného. Můžete ho sice vybavovat výstrojí a výzbrojí, ale on bojuje sám. Vedle vašeho meče se zkrátka najednou bude míhat i Farliho sekera. Ale jeho samostatnost se projevuje i jinak, občas s vámi prohodí pár slov a nikdy vám dokonce z inventory vezme zápalnou flašku a mrští ji po potvoře. To je samozřejmě v pořádku, na Litoměřickou se mnou nechodil, tak proč bych ho měl jakkoliv ovládat. Příjemná nálada ale vydrží jen do chvíle, než se dostanete do stok pod *Stonekeepem*. Tam vás čekají jednak z vody se rychle vynořující hadi, jednak předměty v kalné vodě neviditelné a jednak další dost tuhá potvora, jakási odrůda chobotnice. V následujících dolech se i trochu skamarádíte s goblíny, kteří si vám postěžují na své nové pány Throggi. Slitujete se, naberete dalšího trpaslíka Karzaka a půjdete na ně. Sice jsou problematičtější goblínů, ale Karzakova sekera navíc je znát. Osvobodíte Farliho bratra Dombura, který ale spíše přemýšlí než bojuje a čeká vás další patro. V něm potkáte skvělého draka, vlastně dračici, s nezapamatovatelných jmé-

Kostlivec z ledových jeskyní je dost měkej. Jeho kolegové z Paláce Stínů jsou o moc problematičtější.

Sbor skřítků je připraven na kulturní vložku. Za každý druh květiny vám předvedou jeden svůj kousek.

Skvělá animace při teleportaci do Paláce Stínů.

nem. Konečně drak, jenž zabírá více než jeden nebo dva sáhy. Tahle dračice se rozprostírá přes velkou část tohoto patra, což znamená, že jdete a vidíte dračí ocas, jdete dál a vidíte dračí nohu, o kus dál kus trupu, pak další nohu a samozřejmě hlavu, která vás poprosí o vysvobození. Trpasličí kovář vám spraví klíč na její osvobození, všichni trpaslíci vás opustí, ale Karzak jen na chvíli. Novým spolubojovníkem bude goblin Skuz - dobrý ne? Celou dobu totiž gobliny zabíjíte a jednoho teď budete mít v partě. Na řadě je říše vil. Ta je jednak plná různých subquestů, ale hlavně je plná skřítků, kteří Karzakovi jdou pěkně na nervy, stále je má chuť zabít. Vrcholem je, když vám jeden z nich nabídne, že vás bude trénovat, to už je na Karzaka moc a skoro se z toho nervově zhroutí. Jinak je ale tato říše plná života, potkáváte skřítky a víly, jedna se k vám dokonce přidá, povídáte si s nimi, někteří pro vás mají i kulturní program! Teď koukám, že jsem nějak rozkecal, takže budu stručnější. V ledových jeskyních naberete elfa Enigmu, které ho jaksi nemá váš trpaslík příliš v lásce, tak se radši vymluví a odejde. Pak následuje bezpříšerové patro, vlastně dvě, a teleport do říše stínů. Zde se vše opět ztíží, změní se složení vaší družiny a vy vstoupíte do Khull-Khuumovi věže. Ještě pár problémů a čeká vás váš úhlavní nepřítel, přímý souboj se nekoná, takže k záchraně světa zbývá již jen krůček.

TUHOST PŘEDEVŠÍM. I když jsem byl dost stručný, myslím, že jste pochopili, že tento dungeon je opravdu rozsáhlý. Celkem se rozkládá na jedenadvaceti menších i větších patrech, což není málo. Ale to není ten hlavní důvod, proč *Stonekeepa* budete hrát zhruba tak dva až tři týdny. Tím pravým důvodem je jeho dost velká tuhost. To v praxi znamená, že téměř každý souboj se vám může stát osudným. U hlavních protivníků jako je ona chobotnice, mumie či obří goblini se to dá pochopit, ale když je schopen obyčejný malý goblin vzít každému hrdinovi přes sto životů, tak mi to přijde trochu přehnané, o trollech či potvorách ze závěrečných patrech nemluvě. Častému loadování se můžete vyhnout jednak útěkem, protože dveře se za vámi automaticky zavírají (Brano - zavírá samo). Pak je tu jednodušší možnost, která vypadá asi takto. Bojujete a jedné postavičce klesnou příliš životy, vy řeknete „Time" a otevřete inventory. Soupeři váš oddechový čas respektují, vy se doléčíte, inventory zavřete a souboj může pokračovat. Když jsem u inventory, tak musím uznat, že je vyřešeno poměrně dobře, pokud seberete třeba další kámen, otevře se vám na místě, kde máte uloženy ty ostatní kameny. Pokud byste ho sebrali pravým tlačítkem, zařadil by se tam automaticky. Pro zrychlení se v něm můžete pohybovat pomocí některých kláves, takže ani hledání v příliš velkém množství předmětů není až tak velký problém. Větším problémem, na který jsem si až do konce pořádně nezvykl, je absence úkroků. Takže pokud na vás letí fireball nebo lebka, tak máte většinou smůlu, protože díky tomu jednomu pohybu navíc jste zasaženi. Pokud jde o proklamovanou inteligenci protivníků, tak s ní to také není až tak horký. Je pravda, že jsem zpočátku nechápal, když jeden goblin odběhnul z boje pro kořínky nebo pokud se léčil za boje. Ještě víc jsem byl mimo, když přede mnou začal utíkat, já běžím za ním a najednou padám o patro níž. On prostě zaběhl za roh a potom pákou aktivoval past. V těchto chvílích jsem programátory obdivoval, ale jindy jsem zas zatracoval. Třeba když dva kroky od mě stál jeden Throggi a já po něm hodil sekyrku. Občas to vykryl štítem, občas ne, tak jsem tu samou sekyrku zase sebral a hodil ji po něm znovu. Takto se dá poměrně často a dost lacino zlikvidovat dost protivníků. Nepřátelé jsou totiž povětšinou více náchylní vůči vrhacím či střelným zbraním než vůči sečným. Daleko více mě ale zarazila jiná věc (a Martina dost nasr.. štvala). Ačkoliv se může zdát, že ve hře projdete spoustu různých prostředí, ve skutečnosti jsou jen čtyři, ostatní jsou jen nepatrně pozměněné. Třeba úvodní prostředí kanálů přebarveno na zeleno se stane říší vil, na modro ledovými jeskyněmi. A ještě jeden do očí bijící bug, který se týká členů vaší družiny. Nevím jestli jsme dostali špatnou verzi hry, ale pokud životy nějaké postavičky (kromě Drakea) klesnou na nulu a vy mu dáte buď lektvar nebo léčící kouzlo, vyskočí jako rybička a jede se dál. Takovéto chyby mi přijdou docela závažné a taky mi jich přijde trochu moc.

SKVĚLÉ OZVUČENÍ. Co ale nemůžu nepochválit, jsou zvuky. Snad každý předmět vydává jiný zvuk při položení na zem či při použití, jednotlivé meče lze rozeznat dle zvuku při úderu. Příšery vydávají parádní skřeky a ty humanoidní jsou zas skvěle namluveny. Dračice má autoritativní hlas, goblini ho mají skřípavý, víly písklavý, ale nejlépe je namluven hloupý skřítek Murph, který mluví jako Forrest Gump. Nejen že vám řekne„ I'm Murph, people call me Murph... ", ale on má stejnou výslovnost a intonaci hlasu! Zkrátka, kdyby byly všechny hry namluveny jako *Stonekeep,* bylo by hej. Až na zmíněný problém s prostředími je na tom dobře i grafika. Většina postaviček je sice digitalizována, ale všechny vypadají a chovají se tak jak mají, zvláště pak kostlivci jsou skvěle rozpohybovaní. Úvodní intro, prostřední animace i závěrečné outro je provedeno velice pěkně. Jenom jsem těch 3D animací čekal více a závěr jsem čekal také delší. Dost kritiky i chvály, *Stonekeep* je velice dobrý dungeon, který tu chyběl, jenom za těch pět let jeho vytváření mohli nadělat méně chyb. **—Lewis**

STONEKEEP

82

grafika: 85
animace: 90
hudba: 80
zvuk: 95

testováno na: Pentium/75, 8 MB RAM, qs CD, SB.

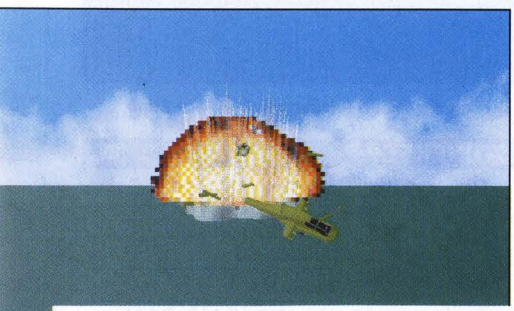
pro: originální nápady, rozsáhlost **proti:** málo prostředí, absence úkroků

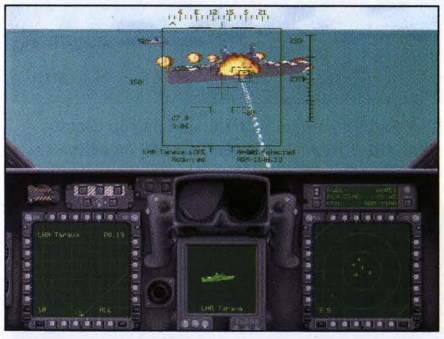
Velice dobrý, tuhý, rozsáhlý, nápaditý dungeon se zbytečnými chybami.

Díky Farliho pomoci již tihle hadi nejsou problémem. Když jsem ale byl sám, dovedli mi pěkně zatopit.

Khull-Kuum polapen, v příštích chvílích zmizí z povrchu zemského. Po té zbývá již jen osvobodit zakleté bohy.

Apache Longbow





platforma: PC-CD

doporučeno: Pentium, 8 MB RAM, ds CD, VESA komp. graf. karta 1 MB

minimum: 486DX/33, 8 MB RAM, ds CD, VESA komp. graf. karta 512k

typ: simulátor

žánr: vrtulník

počet hráčů: 1, po síti až 16

producent: Digital Integration

vydavatel: Digital Integration

datum vydání: podzim '95

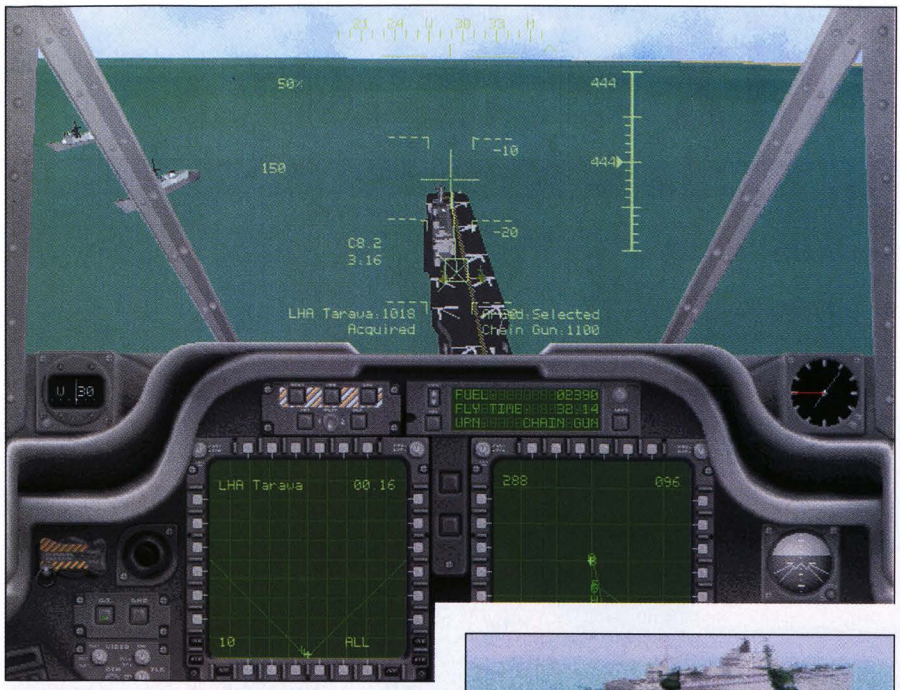
Aneb nejsimulovátorovější simulátor bojové helikoptéry.

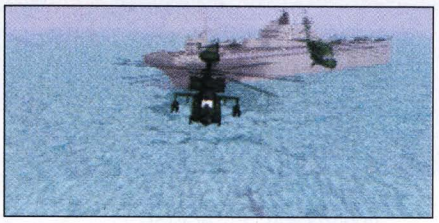
PAVEL HACKER

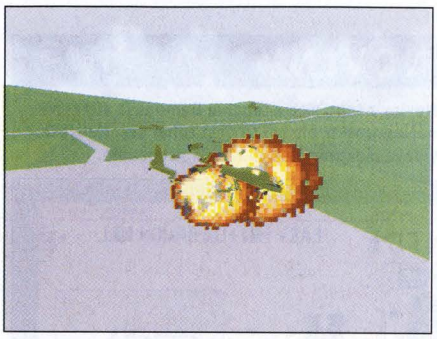
Firma *Digital Integration* bude známa především všem osmibitářům. Její *Tomahawk* kosil vše živé na ZX Spectru, Atari 800 i na mém C-64, nejinak tomu bylo i se simulátorem *Fighter Pilot. Digital Integration* tedy rozhodně není v simulacích žádným nováčkem, což se odrazilo i na jejím novém dílku, hře *Apache Longbow. Apache Longbow* pochopitelně není simulátorem Vinnetouova bratra, což by jistě bylo zajímavé, alébrž bojového vrtulníku, jež je však také zajímavý. Plný název tohoto stroje zní Apache AH-64D Longbow. Jedná se o dvousedadlový bojový vrtulník třídy A-P-B. Do jeho vybavení patří nejmodernější vyhledávací a zaměřovací systémy včetně systému TADS a IHADSS. Je vyzbrojen nadmíru pohyblivým rotačním kulometem ráže 30mm, své podvěsy si může ozdobit radarem či laserem naváděnými raketami AGM114A/B Hellfire, všestrannými sedmdesátimilimetrovými Hydrami a na zahřátí pilotů nepřátelských Cober též známými Stingery. Ale zpět ke hře. K instalaci jen krátce, jelikož je plně user friendly. Majitelům pomalejších mechanik, tím myslím tripple-speedek (ha, ha), doporučuji nainstalovat všech 65 MB; poté je hra plynulá i na základní konfiguraci. Směle dále.

CÍL MÉ KRITIKY PRVNÍ ANEB: DOBRÝ ZAČÁTEK, ŠPATNÝ KONEC? Začneme manuálem. Ne že bych manuály nějak zbožňoval, ale ten *Apachovský* je ten nejlepší, jaký se mi zatím dostal do rukou. Je protkán černobílými fotografiemi typu Apache přistává, Apache vzlétá, Apache stojí apod., fotografii Apache hoří jsem nenašel. Kromě krátké charakteristiky, počtu úspěšných misí atd. zde najdete popisy ovládání (k tomu se ještě dostaneme), akrobacii, popis elektronických a zbraňových systémů zde najdete i seznam vojenské techniky používanou tou kterou stranou v té které válce. Vtip je v tom, že těchto cirka 120 názvů zde neslouží k zaplácnutí papíru, ale k tomu, abyste si je zapamatovali. Zbraňovému systému je srdečně jedno, jestli střílíte na nepřátelský tank nebo na sídlo vlastního štábu, takže hláška „Stop firing on allied forces!" je zpočátku více než častá. Velitelství vás bedlivě sleduje a za větší chybu vám klidně neuzná splněnou misi, takže se mějte na pozoru. Po kratičkém intru si úvodním menu v položce Preferencies navolíte zvukovou kartu, detaily, obtížnost, vycentrujete joystick atd. Vše je přehledné, rychlé (na Pentiu) a jednoduché. Pak se zapíšete do kartotéky základny Fort Hood a můžete se vrhnout na létání. Na výběr máte kampaň nebo samostatné mise. Imperialismus budete podporovat ve třech válkách, v Jemenu, Koreji a Kypru, každé dějství obsahuje deset misí. Válka samozřejmě neleží jen na vašich bedrech a pokud misi nesplníte, velitelství povolá např. speciální jednotky, aby napravily, co vy jste zmrvil. Do každé bojové akce (užijete si i eskortování letky, jež má vyzvednout sestřelené piloty) startuje jeden až sedm počítačových pilotů vaší letky, aby jste se ve vzduchu necítil osaměle. Je zajímavé pozorovat, kterak spřátelený Apache honí po obloze Mi24 Hind, nepřátelské dělostřelectvo ostřeluje tanky, jež se pod vámi řadí do formací apod. Rakety létají odněkud někam, takže letíte-li ve formaci, občas zjistíte, že váš wingman byl nahrazen kouřem a trochou střepin díky střele, jež byla určena vám. Pokud jsem vás na tento simulátor tímto nažhavil a ještě nejste v bezvědomí z délky této statě, můžeme se vrhnout na:

CÍL MÉ KRITIKY DRUHÝ ANEB: CO TO VIDÍ OČI MÉ? Co se rozlišení týče, hra běhá v nechutných 320*200 a pěkných 640*480, přičemž autoři kladli důraz na vše co jezdí, létá a plave. Veškerá technika je tvořena Gouardově stínovanými texturami a je na ní vidět každý detail, zato ta krajina! Výborně zpracovaný tank, stojící v malebném zátiší jednobarevných stromů, jež vyrůstají z tříbarevné







placky a vrhají stíny na mírně zaoblený mnohostěn - zemský ráj toť na pohled, což? Jak tvrdí výrobce, krajina kopíruje skutečný terén, což mě po fraktálově generované krajině z *Commanche* zas až tak nedojímá. Na druhou stranu tento styl umožňuje vše s přehledem identifikovat a zničit, což je na vrtulníkovém simulátoru asi to nejdůležitější. Ale autorům se divím. Stačilo přeci jen trochu chtít.

CÍL MÉ KRITIKY TŘETÍ ANEB: COPAK SE MI TO LINE ZE SLUCHÁTEK?

Jsem rád, že vám teď mohu spravit chuť. V menu vám pobyt zpříjemňuje výborná rocková hudba, jiné skladby uslyšíte dle toho, zdali misi splníte nebo ne. Zvuky jsou to nejlepší, co vám zatím u vrtulníkových simulátorů rozechvívalo bubínky; bodejť by taky ne, když kopírují fónii skutečných Apachových radiosystémů. Samply, jež vám povolují start a přistání, oznamování střelce pilotovi, že je zaměřeno, občas také zoufalé zaječení a následný šum ve sluchátkách a přehršel dalších jsou bez chybičky a navozují tu pravou atmosféru.

CÍL MÉ KRITIKY ČTVRTÝ ALIAS (ZMĚNA!): JAK TO DOSTAT DO VZDUCHU?

Na výběr máte dva druhy ovládání: arcade a realistic. Ten první se podobá ovládání automobilových simulátorů - zmáčknete šipku dopředu, ono to zrychlí apod. Realistické ovládání se nehonosí svým názvem nadarmo. Apache se promění v něco, co je sice schopné provést něco, co se nebezpečně podobá loopingu, ale co se drží ve vzduchu pouze silou vůle. Zpočátku jsem měl plné ruce práce se zajištěním bezpečného letu přímo za nosem, natož abych ještě do něčeho okolo sebe střílel. Pokud vlastníte Thrustmastera nebo dokonce speciální pedály pro vrtulníkové simulátory (u nás jsem je ještě neviděl), rozhodně si užijete. K dispozici jsou samozřejmě externí pohledy, v nichž se můžete všelijak otáčet a zoomovat, včetně populárního pohledu střely. Nakukování z okének je samozřejmostí. Samozřejmostí již však nejsou pohledy systémů TADS a HMS, tedy Helmet-mounted sight. TADS umožňuje infračervené vidění, až stodvacetišestinásobné přiblížení cíle a snímání kamerou. Pohled pilotovou helmou s využitím zaměřovacího systému jeho helmy (HMS) je opravdovou novinkou. Využívá se zejména ve vzdušném souboji; cíl zaměříte prostě tak, že se na něj podíváte. Rozhlížet se můžete až o 90° do stran, 80° nahoru a 45° dolů. Pokud vám cíl přesto uletí z obzoru, zaměření se anuluje a vám zřejmě začnou problémy. Jak už to ve vrtulnících bývá, bude ruka doutnajícího pilota bude marně sahat po červené páce katapultu, ale na druhou stranu se i s hořícím Apachem dá přistát. Celkem vzato, autoři si s ovládáním vyhráli a udělali dobře. Kéž by si všichni vzali příklad.

CÍL MÉ KRITIKY PÁTÝ ANEB: PAVOUČKOVSKÝ STYL.

Ano, uhodli jste. Tenhle odstavec je věnován hře po síti, neboť to nejlepší jsem si nechal na konec. *Apache* může hrát až šestnáct pařanů najednou, což tady ještě nebylo, a navíc stačí jen jedna kopie této hry. Velice vtipná varianta je letka šestnácti lidských pilotů, jelikož ačkoli ti počítačoví nejsou žádná ořezávátka, těm hmotným se přeci jen nevyrovnají. Země vyčištěná takovouto skupinkou je vlastně jedno velké spáleniště. Dále je k dispozici hra osm střelců a osm pilotů (vzpomeňte si - Apache je dvoumístný) kooperativně nebo obdobně osm na osm či čtyři na čtyři silně nekooperativně, tedy proti sobě. Vše potřebné lze opět velice přehledně navolit, takže nezbývá než konstatovat, že hra po síti je další věc, která se *Digital Integration* opravdu povedla.

APACHE LONGBOW

84

grafika: 79
animace: 81
hudba: 80
zvuky: 89

testováno na: Pentium/75, 8 MB RAM, ds CD, SB 16

pro: dokonalá simulace letu, akce, hra po síti, zvuky **protI:** grafika krajiny, absence animací

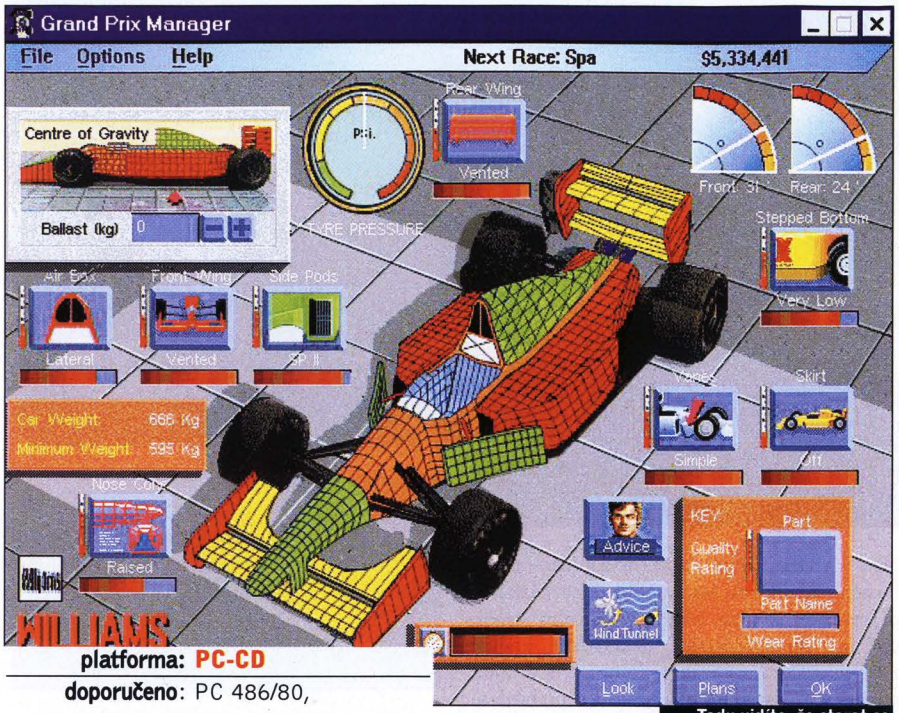
CÍL MÉ KRITIKY ŠESTÝ A POSLEDNÍ ANEB: SHRNUTÍ.

Celé hře se kromě zpracování krajiny dá vytknout jedna věc: v celé hře neuvidíte jediný statický obrázek, jedinou animaci, na kterém (nebo ve které) by vám velitelství řeklo, o co se v misi jedná, popřípadě vás povýšilo, degradovalo nebo tak něco. Všude jen text a suché mluvené slovo. O briefinzích s dobrými hereckými výkony, jaké jsou např. v *Cruasaderovi,* si může *Apache* leda tak nechat vyprávět; přitom místa by se na cédéčku našlo jistě habaděj. Co říci na závěr. Tvůrci se vyvarovali nějakých zásadních chyb, a kdyby zlepšili grafiku a přidali nějaké ty animace, předčil by *Apache Longbow* všechna očekávání. Takto jen *Digital Integration* splnila, co slíbila: vytvořila co do simulace letu nejrealističtější simulátor bojového vrtulníku, a proto rozbijte prasátko a utíkejte si ho koupit, protože za to stojí. **—Rattle**

TOMÁŠ SMOLÍK

Grand Prix Manager

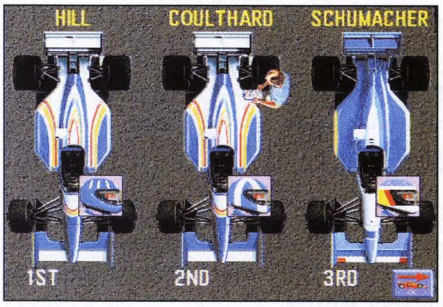
Před vypuštěním touženě očekávaných F1GP2 nás chce Microprose udržet v závodnické atmosféře alespoň tímto manažérem. **A vcelku úspěšně.**



Tady vidíte, že starat se o formuli není nic jednoduchého. Stále všechno kontrolovat a inovovat. A tady vidíte změny jen externích komponentů, ty interní jsou ještě složitější.

NOVINY

Noviny z toho sice z tohohle Damonova vítězství udělali frašku, ale byl to dost tuhej boj. Nebýt Davidova blokování tak to takhle nedopadlo.



Zpočátku nic a nejednou by chtěl sponzorovat každej. Já si ale pečlivě vybírám.

platforma: PC-CD
doporučeno: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, Win95, HDD 36 HDD
minimum: PC 486, 4 MB RAM, ds CD, Win3.1, mouse, HDD 5 MB
typ: strategie
žánr: formule 1
producent: Edcom
distributor: Microprose

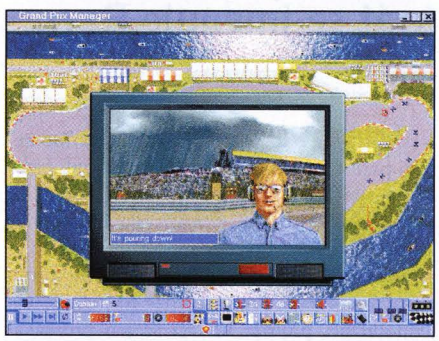
Klídek, pěkně jeden po druhým. Řekněte mi všechny svoje otázky a já vám pak povim co chci. OK, tuhle, tuhle ne, ne, jo, jo... Takže začneme. Prostě jsem před pár lety koupil od strejdy Franka, teda jako Williamse, jeho stáj, protože mi to přišlo jako dobrá investice a jeho už to nebavilo. Pro začátek jsem měl na stávající sezónu podepsaný všechny tři jezdce, šéfy mechaniků, inženýrů, designerů a reklamního oddělení. Na kontě mi zbylo něco kolem 6 miliónů a žádný dluhy. Stačilo mi tedy jen sehnat firmu poskytující mi náhradní díly, pak jednu na palivo a jednu na pneumatiky. Nová éra stáje Williamse pod mým vedením mohla začít.

REALITA KOMPLIKOVANĚJŠÍ NEŽ PŘEDSTAVY. Abyste si nemysleli, že bejt majitelem takovýhle stáje je nějaká sranda, tak vám řeknu jak jsem hned od začátku lítal jako hadr na holi. Když jsem vyřídil ty zmiňované záležitosti, zkusil jsem sehnat nějaký sponzory. Jenže nebyl žádný zájem, že prej jsem v týhle branži novej a podobný kecy. A teď se skoro plazej, aby si mohli dát reklamu na kapsu od trenek mého testovacího jezdce. Ale tenkrát jsem musel uspět v několika závodech, aby alespoň trochu zabrali. Po tomhle neúspěchu jsem ještě po poradě s odborníky udělal několik změn na autě, zadal na jaké součástky se má zaměřit výzkum a vývoj a odletěl na první závod - brazilský Interlagos. Z těch vysokejch nákladů mě museli omejvat, ještě že většina závodů se koná v Evropě. Na kvalifikaci jsem toho moc změnit nemohl. Akorát jsem sledoval jak jsou na tom moji piloti s pneumatikama, posílal je podle toho do boxů a hlavně jsem nervózně sledoval jejich časy. Štěstí se na mě usmálo, Damon (Hill) získal pole position a David (Coulthard) začínal z šesté pozice. Přeběžně jsem určil kdy mají zajet do boxů, vybrali jsme pneumatiky, natankovali a závod začal. Všechno jsem sledoval pomocí jakéhosi interaktivního monitoru. Díky němu jsem si mohl kdykoliv vyvolat informace o pořadí, postavení mých pilotů, nejrychlejší časy (za nejrychlejší kolo je zvláštní finanční odměna), rozdíly mezi jednotlivými vozy a spoustu dalších věcí. Hlavně jsem díky pohledu z vrtulníku viděl na celou trať a mohl se do toho správně vžít. Nikdy bych neřek, že i takhle to může být zábava, ani nemusím sedět ve formuli, abych se při takovémto závodě výborně bavil. Ale zpátky k závodu, Damon suverénně vedl a David se propracoval až na třetí pozici. Pak mi zatrnulo, když oznámil nějakou poruchu, okamžitě jsem mu nařídil, aby zajel do boxů. Ukázalo se, že to nebylo nic vážného, ale stejně jsem byl naštvanej, když jsem v detailním záběru sledoval jak ho předjíždějí oba vozy od McLarena. Každopádně Damon vyhrál a David dojel pátý, pro začátek to nebylo vůbec špatný.

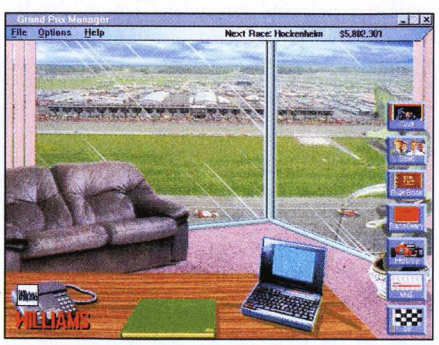
RUTINA, ALE NE STEREOTYP. Po závodě jsem prošel došlé E-maily a pustil se do

příprav dalších závodů. Nejprve jsem zkontroloval všechny vozy, nechal opravit poškozené části a všechno seřídit. Popohnal jsem vývoj nových součástek, některé sice ještě od FIA zakázané, ale co není, může bejt a taky že bylo. Tyhle akce jsem pak prováděl automaticky, jednou jsem zapomněl zkontrolovat Davidovo auto a skoro se vyboural! Kvůli zmenšení budoucích nákladů jsem zahájil výstavbu vlastního aerodynamického tunelu a malé továrny na podporu výroby nových součástek. Po pár úspěšných závodech, Damon vedl šampionát, jsem konečně sehnal proklaté sponzory a mohl jsem se trochu rozšoupnout. Nějaký prachy jsem vrazil do merchandisingu, takže za chvíli každej nosil trička Williams, bundy Williams, jezdil na tříkolkách Williams apod. No a z toho mi taky něco káplo. Jenže asi v polovině sezóny jsem musel se všem podepsat nový smlouvy, s pilotama, s bezpečností agenturou (která mi pomohla získat plány na nový brzdící systém McLarenů), šéfama všech oddělení a to jsem pěkně vytek - znáte platy špičkových pilotů F1. Ale nelitoval jsem, některé týmy to zdržovali a přišli o své nejlepší jezdce a techniky. Já jsem si ty své udržel, a za chvíli mi vymysleli lepší ABS, výkonnější počítač do formule, nový komunikační systém, takže už při závodě nehrozily výpadky při komunikacích s jezdci a další vymoženosti. V mistrovství se nám i nadále dařilo, Damon byl stále na čele, i když i tak trochu na úkor Davida. V jednom závodě jel Damon na druhé pozici právě za Davidem, já potřeboval Damonovo vítězství, tak jsem rádiem vyslal Davidovi příkaz, aby se nechal předjet. A jindy zase blokoval Damonovi soupeře, někdy se i vybourali, ale stejně postupují i ostatní stáje tak co. Každopádně mistrovství jsme vyhráli jak v konstruktérech tak v jezdcích, Damon získal svůj první titul (a loni druhej) a David skončil na skvělém pátém místě.

Tak přesně takhle vidím každej závod. Většinu obrazovky zabírá krásnej pohled na Monte Carlo a dole jsou tlačítka vyvolávající všechny potřebné informace, zajišťující spojení s jezdci apod.



Tohle si pamatuji dost dobře. V Montrealu tenkrát občas pršelo, občas ne, komentátoři ty změny hlásili snad každejch pět kol. Já jsem nechal mojim jezdcům furt normální pneumatiky, zatímco ostatní měnili na mokrý a zpět, a vyhrál jsem.



To je moje kancelář. Moc času tu ale netrávím. Akorát si tak projdu poštu a kouknu jestli FIA něco nezměnila v pravidlech a limitech.

CO DÁL? No jezdíme s novým typem vozu, mám postavený nový budovy, pracují pro mě ty nejlepší mechanici a inženýři, sponzoři se o mě perou, takže si neztěžuju. Můj cíl je samozřejmě letos vyhrát. Kromě toho si pořídím nějakýho diskmana, protože ta hudba co mi všude hrajou mě už nudí, mimo to je taky dost ubohá, a rachocení motorů je sice realistické až dost, ale jeden by z toho ohluchl. Stále mě to ale baví, i když už mám cukání zkusit tu formuli pilotovat sám, doufám že už brzo získám příležitost. Tak poslední otázka, támhle ta sympatická reportérka. Jestli bych nešel na kafe do „eRka“, no jistě!

—Tom Lewis

V boxech toho moc nenadělám, není na to moc času. Akorát zařídím doplnění paliva a výměnu pneumatik. Pak jen čekám, jak dlouho to bude trvat.

GRAND PRIX MANAGER

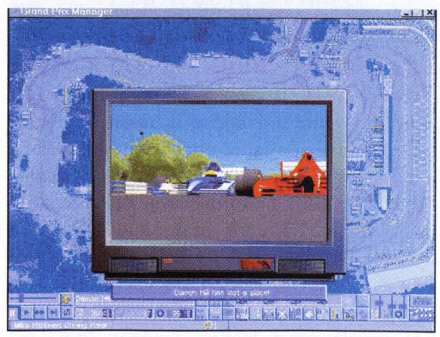
85

grafika: 82
animace: 88
hudba: 55
zvuk: 68

testováno na: PC Pentium/75, 8 MB RAM, qs CD, SB, Win95.

pro: široká paleta možností, provedení závodů **proti:** hudba

Pohled na závody F1 z druhé strany. Zajímavé i zábavné. Ale nezabrání mi to, zeptat se: Když už konečně bude *F1GP 2?*



Na těchhle detailech se všichni vyžívaj, přitom Damon klesl jen na třetí místo a je teprve třetina závodu. Jinak je to ale docela hezký, že jo. Lepší je ale pohled na nějakou bouračku konkurence, byznys je byznys.

platforma: Jaguar
existuje na: PC-CD
v přípravě: Saturn, Playstation
typ: arcade
žánr: pohádka
tvůrce: Ludimedia
producent: Ubi Studios
distributor: Ubi Soft

TOMÁŠ SMOLÍK

Rayman

Nebudeme si namlouvat, že na Jaguára vzniká spousta skvělých games, protože jich je velmi málo a těch kvalitních ještě méně. S příchodem CD mechaniky se to třeba změní, ale přece do té doby nebudete jen sedět, čekat a přemýšlet. Zkuste třeba vymyslet nějakou skvělou hru, na kterou by stačila i cartridge, což by neměl být problém, když se na ní vešel i *Doom*. Schválně, chvíli počkám... Nic, že jo, já si to myslel. Čirou náhodou tu mám pro vás připravenou ještě možnost, sežeňte si *Raymana*.

CÍL: PŘÍBĚH - ORIGINALITA: KARATE TIGER XVII. Já těm pisálkům příběhů fakt závidím. Vemte si, jak je to jednoduché. Rádoby spisovatel dostane úkol vymyslet příběh k nějaké nové hře, v tomto případě k *Raymanovi*, zeptá se kolik na to má času. Zjistí že na to má asi měsíc. Takže má 30 dní klídek (v únoru jen 27!), 31. den, řekněme hodinu před stanoveným termínem, sedne k počítači, spustí textový editor, klávesou F5 (ti zkušenější používají F1) vyvolá svoje makro, vymění čtyři, pět jmen, soubor pak uloží a odevzdá ho půl hodiny před určeným časem. Následně pak zinkasuje peníze a má zase prázdniny. Tak takhle nějak to asi bylo, protože posuďte sami. V *Raymanově* světě byl klid, který byl zajišťován Velkým Protonem. Jenže by to by byla moc velká idylka a vy byste neměli co hrát. Takže nějaký Mr. Dark (pan Temný zní asi trochu blbě, že jo) Velký Proton odcizil, následkem čehož všechny elektrony najednou neměly kolem čeho obíhat a rozptýlily se po celém světě. Proto je potřeba nějakého hrdiny, který by to dal vše do pořádku. Tím supermanem je samozřejmě *Rayman,* jenž sice nemá ruce ani nohy, ale nepřátelé jsou na tom stejně. Tak co neříkal jsem to, vlastně máte pravdu, tomu „spisovateli" by stačilo začít o půl hodiny později.

Často jsem si myslel, že v arkádách se už nemůže nic nového objevit, ale **vždycky mě z toho omylu nějaká skvělá arcade vyvedla. Tentokrát se jmenuje Rayman.**

REKORDNÍ ROZSÁHLOST. Sice už mě nebaví psát, že u arcade není důležitá úvodní story, hlavně když se dobře hraje, ale zde se to opět hodí. Naštěstí se *Rayman* fakt dobře hraje a navíc je i skvěle proveden. Vaším úkolem je samozřejmě zničit hlavního padoucha a tím získat zpět Velký Proton. Jenže to nebude tak jednoduché, protože nestačí se jen proskákat všemi levely a s vítěznými juchajdá šáhnout po další hře. V každém levelu je potřeba najít šest klecí s uvězněnými elektrony a pustit je na svobodu. Stále to vypadá na záležitost na jedno, maximálně dvě odpoledne, jenže *Rayman* vás zaměstná nejméně na týden. Jenom úvodní svět má čtyři levely, každý s minimálně třemi

podlevely. Základních světů je pět, do šestého se vám cesta otevře po vysvobození všech elektronů. Takže když vezmu za základ podlevel, tak těch je alespoň tři do jednoho levelu, v každém světě jsou průměrně tři levely a světů je šest, to mi dává suma sumárum, celkově to je

nejméně asi tak cca zhruba přes 50 podlevelů (ve skutečnosti jich je asi 60!), což je nejméně hafo. Některé jsou sice krátké, ale jiné jsou zas dost dlouhé, což dělá z *Raymana* možná nejrozsáhlejší arcade všech dob.

VŠECHNO LÉTA I KDYŽ KLOBOUK MÁ. První věc které si všimnete po nahrání úvodního levelu (což trvá jen okamžik), je skvělá grafika a animace hry. Všechny levely jsou nádherně barevné (nikoliv přebarvené jako Marvin's Marvellous Adventure), celá hra barvami přímo hýří. Pozadí i úrovně jsou velmi dobře nakresleny, prostě radost se dívat. Ale nejlepší ze všeho jsou animace. *Rayman,* který nemá ruce ani nohy, protože má jen pěsti a chodidla, se skvěle pohybuje, skáče, plazí, visí, létá atd. Jeho nepřátelé či přátelé také - stále jsou v pohybu a pokud se zastaví, tak na vás udělají nějakou grimasu. A jako by to nestačilo tak na vás různé překážky mrkají, houby skáčou sem a tam a v lese si poletují motýli. Možná právě díky skvělým animacím a grafice zaniká hudba a zvuky. Hudba je sice poměrně příjemná a pasuje ke hře, ale je málo výrazná, příliš ji ani nevnímáte. Zvuky jsou na tom lépe, žbluňknutí, střelbu z pistole či bzukot moskyta už zaznamenáte více, ale na větvi z nich také nebudete.

ORIGINÁLNÍ A (NĚKDY) VÝBORNÉ NÁPADY. Audio-vizuální stránku hry mám za sebou, takže se teď můžu trochu rozkecat o hratelnosti. Prvním bodem je mapa, na které si volíte následující úroveň či ukládání pozice. Z počátku je výběr omezen jen na jeden level, takže si ho zvolte a jděte na to. Další zajímavý prvek zjistíte, když budete chtít zlikvidovat nějakou potvůrku, nejde to. Samozřejmě jenom z počátku, jinak by to byla trochu podivná arcade. Důvodem jsou získatelné vlastnosti a schopnosti Raymana v průběhu hry. Na začátku totiž mimo chození, skákání a plazení nemůžete dělat nic. Po každém setkání s vílou Betillou však vždy jednu novou schopnost ob-

držíte. Nejprve to bude vystřelující pěst na ničení nepřátel, pak to je schopnost zavěsit se a la Cliffhanger na nějaký převis či obláček, potom se budete moci chytit speciálních držáků a překonat velkou mezeru, dále vrtule na zpomalení pádu a jako poslední stálá vlastnost to je větší rychlost a s tím související lepší skoky. Mimo to lze získat i schopnosti trvající jen v jednom levelu jako třeba magické sazenice, ze kterých bleskurychle vyroste velká květina, či helikoptéra. Tyto schopnosti získáte ale jen výjimečně a to jen v úrovních, kde jsou potřebné k jejich dokončení. Tím ale nechci naznačit, že stálé vlastnosti získáte rychleji či příliš často. Zpočátku to samozřejmě je poměrně často, jinak byste ani například nemohli bojovat, ale po té to jde pomaleji, vrtuli například získáte až ve druhém světě, to znamená znamená až po dokončení pátého levelu, což ale vzhledem k celkové rozsáhlosti ještě ujde. Další zajímavou, i když asi trochu spornou, věcí je potřebné vysvobození všech elektronů. Chápu, že jo to alespoň hnací myšlenka každého levelu, ale má to i své stinné stránky. Před chvílí jsem uvedl, že si budete moct vybrat následující level, což je poměrně skvělá věc, nelineární arcade se jen tak nevidí, ale tím že plníte levely v různém pořadí, získáváte i vaše schopnosti v různém pořadí a v skoro každém z úvodních levelů potřebujete nějakou z těchto vlastností, takže se musíte často vracet. A u některých složitějších úrovní jste rádi, že je máte za sebou, ale později se do nich budete muset kvůli vysvobození zbylých elektronů vrátit. Tím ztrácíte více a více životů a nové životy se v již projitých levelech pochopitelně neobnovují. Ale i přes takto zvýšenou obtížnost není *Rayman* nehratelný, i když přiznávám, že obtížnost je poměrně vysoká.

JEŠTĚ DALŠÍ NÁPADY. Mimo zmiňovaných životů, které se zpočátku vyskytují dost často, ale později méně a méně, může sebráním získat více energie, rychlejší a mocnější pěst či modré kuličky, za každých sto získáte život navíc nebo je můžete využít na placení kouzelníkovi. Toho občas objevíte v několika levelech hlavně na obtížně dosažitelných místech. Po zaplacení vás pustí do bonusového levelu, ve kterém můžete získat život navíc. Poměrně originálně jsou řešeny i jednotlivé úrovně. V jedné z nich vám v cestě brání vás zraňující překážky, takže musíte sestřelit jakousi kouli, pěstí ji dát rychlost a směr, rychle na ni naskočit a v klidu dohopsat na klidnější místo. Nebo na konci jiného levelu se utkáte s moskytem, když mu zasadíte poslední ránu, spadne na zem, *Rayman* se nad ním slituje, pohladí ho po bolavém oku a skamarádí se s ním. Následující level prolítáváte na takto získaném příteli. Skoro s každým levelem vás prostě čeká něco nového, to ani nemluvím o samozřejmé změně prostředí jednotlivých světů. Úvodní les s vodou, rybami, květinami a motýli, hudební svět se zdivočelými notami a hudebními nástroji, kamenné potvory a láva ve skalním světě či jeskyních atd.

NIC NENÍ DOKONALÉ. Bohužel ani takto skvělá hra se nevyhnula několika nedostatkům. Ukládání pozic místo přístupových hesel je kvůli možnosti vrátit se do jakéhokoliv levelu pochopitelné, ale mohlo být vyřešeno lépe. K dispozici jsou tři volné pozice, ale v jedné hře můžete používat jen jednu, což není k zmíněné nelinearnosti nejlepší řešení. V úrovních kde utíkáte před velkou příšerou či stoupající vodou, obraz nescrolluje dle pohybů *Raymana,* ale oné příšery či vody, což vám způsobí mnoho nepříjemností. Stejně tak nepotěší, že často musíte skákat naslepo, protože prostě nevidíte dostatečně daleko či hluboko, abyste věděli kam skočit či kde se chytit. To jsou navíc věci, které vám ještě zvyšují již tak nemalou obtížnost. Ale s trochou trpělivosti se to dá překonat a *Rayman* za to stojí. Pro majitele Jaguára to je povinnost, protože se jedná možná o zatím nejlepší hru (nepočítám-li konverze jako *Doom, Cannon Fodder* či *Syndicate)* na jejich konzoli. Jenže *Rayman* se připravuje i na Saturn a Playstation, takže důvodem ke koupi Jaguára asi nebude. To vám ale nebrání si *Raymana* na Jaga sehnat a zahrát a věřte, že toho nebudete litovat. 0—**Lewis**

RAYMAN

86

grafika: 85
animace: 91
hudba: 71
zvuk: 73

testováno na: Jaguár

pro: nelineárnost, rozsáhlost, animace

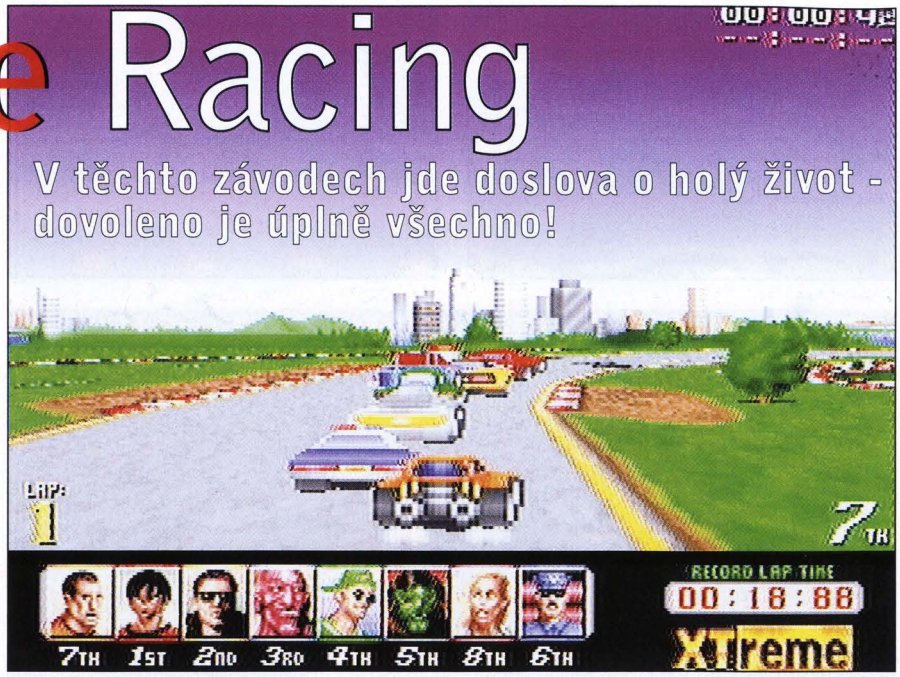
proti: obtížnost

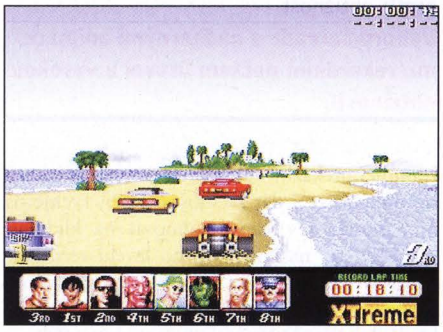
Výborná arcade s nádhernými animacemi, rekordním počtem úrovní a vysokou obtížností.

XTreme Racing

JOSEF KOMÁREK

platforma: Amiga 1200
minimum: Amiga 1200
doporučeno: Amiga 1200, Fast RAM, HDD
typ: sport
žánr: závody aut
počet hráčů: 1 - 8
tvůrce: Silltunna Software
producent: Black Magic
vydavatel: Guildhall Leisure
datum vydání: leden 1996

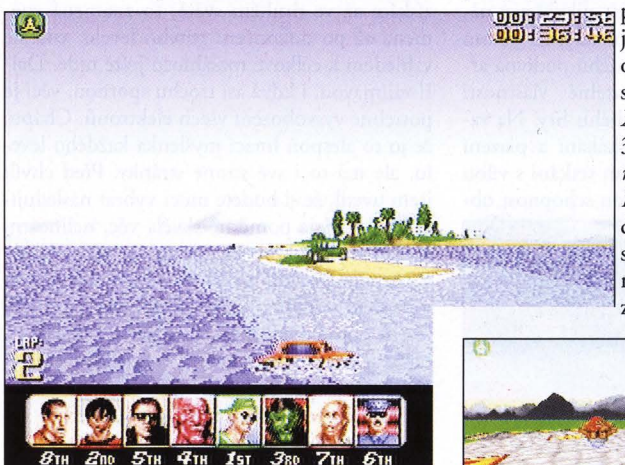




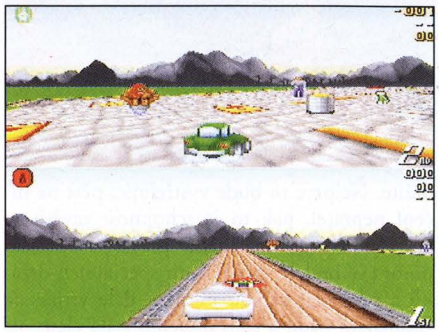
Programátoři po téměř čtyřech letech existence Amigy 1200 konečně dělají ve zpracování svých her milové kroky kupředu. Po boku plošinovek a čistě vektorových simulátorů na světlo začínají vystupovat i všelijaké hry s texturovanou grafikou. Mezi ně patří i *XTreme Racing*, nejnovější projekt společnosti *Silltunna Software*, která do podvědomí amigistů v západní Evropě pronikla díky doomovce *Dentaku*. To však už bylo relativně dávno, nyní jsou mysli majitelů Amig ovládány jejich zcela bombastickou závodní hrou.

ZÁVODY PRO EXTRÉMISTY. *XTreme Racing* je po *Virtual Kartingu* druhým závodním titulem, který využívá textur. Tak zajímavá hra samozřejmě disponuje spoustou rozličných voleb, které mohou hráčovi zpříjemnit život. Uživatelsky velice příjemné menu SET-UP umožňuje nadefinování vlastního stylu ovládání, a to nejenom na klávesnici, ale svým požadavkům můžete zcela přizpůsobit i funkce joysticku či joypadu. Dále tu najdeme nastavení počtu kol, volbu soundtracku (jungle, techno, dance, rock... co jen DJ Boban ráčí), vypínání/zapínání zbraní (my extrémisti je samozřejmě nevypínáme nikdy - pozn. HAMAS), (ne)rovnost lidmi ovládaných vozidel a volbu automatické akcelerace - nemusíte páku křečovitě držet kupředu, auto zrychluje samo, ale je to nepraktické. LINK-UP menu nám nabízí nastavení parametrů a spuštění komunikace dvou Amig propojených sériovou linkou či modemem. Po uložení všech nastavení položkou SAVE SETUP konečně můžeme začít hrát.

ŠOK ČÍSLO 1. Volíme MAIN MENU a na obrazovce se objevuje volba hráčů - až čtyř na jedné Amize, tedy něco jako u *Skidmarks 2*. V *XTreme Racingu* je však obrazovka skutečně rozdělena na čtyři části, ovšem už je v tom docela solidní brajgl. Ale velmi zábavný brajgl v až osmi lidech. Následuje další menu šéfa kuchyně *Alexe Amsela* - pohár, velká cena, samostatný závod (trénink) a DEATHMATCH - tedy v případě, že hrají alespoň dva hráči na jednom stroji. Speciálně pro tuto volbu tu najdeme několik okruhů tématicky rozdělených podle tratí pro „normální" závodění. Deathmatch nemá chybu a je zcela jistě nejzábavnější součástí celé hry. Ovšem s vypnutými zbraněmi by to byla docela slabota.

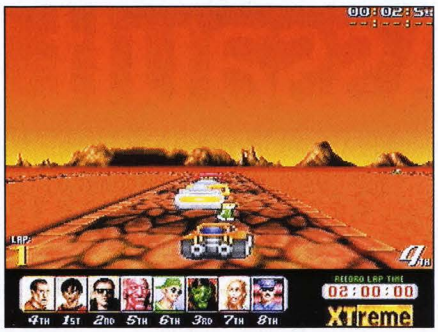


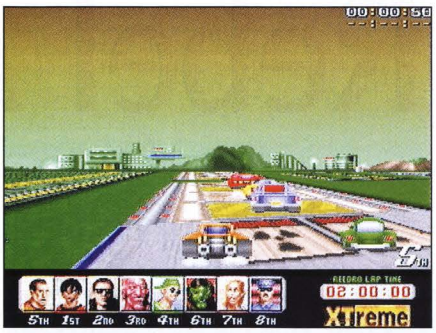
ŠOKY ČÍSLO 2 (KLADNÝ) A 3 (ZÁPORNÝ, CHVILKOVÝ). Protože díky své chudosti stále nemám našetřeno jedenáct kolíků na silnější turbokartu, která by vyhovovala dnešním standardům, obával jsem se, zda bude *XTreme Racing* i na mé Amize dostatečně rychlý. Skutečnost mé chmury na sto procent rozptýlila - jízda je velice velice plynulá i při rozlišení 2x1 pixel (ovšem grafika se s Čističovými 1x1 nedithrovaně nedá srovnat). Vzápětí přijde menší zádrhel - nedá se to hrát! Aspoň ne prvních pár dní. Styl jízdy je naprosto odlišný od ostatních závodních her, kde své autíčko vidíte zezadu. *XTreme Racing* je skutečná 3D hra jako např. *Super Mario Karting* na SNESu, žádný *Lotus* apod. Po několika tvrdě odpracovaných hodinách se vám pravděpodobně konečně podaří procvičit si řízení a všechny fígle, které se dají použít, např. projíždění všech zatáček smykem bez brždění, což je skutečná nutnost, neboť počítačová autíčka vůbec nikdy nebrzdí. Po nabytí všech zkušeností si to už se svým autíčkem budete krosit přes všechny tratě jako draci. A je jich tu připraveno hodně: Forbidden Castle (jízda v základech starého zříceného hradu), Grasslands (okruh mezi poli), Toxic Rafinery (město zamořené odpadem s nedaleké chemičky), Floating City (létající

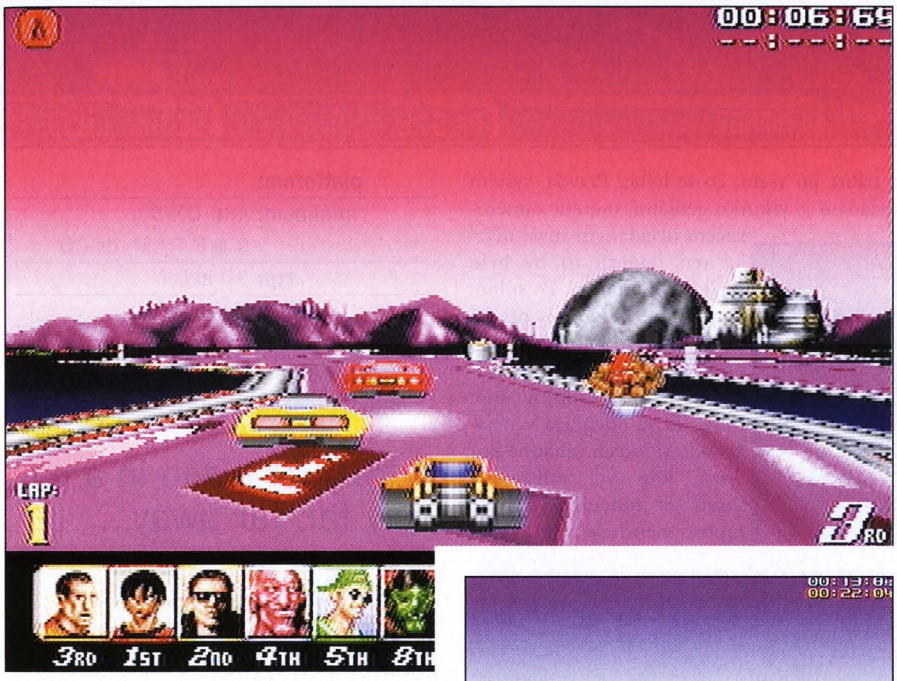


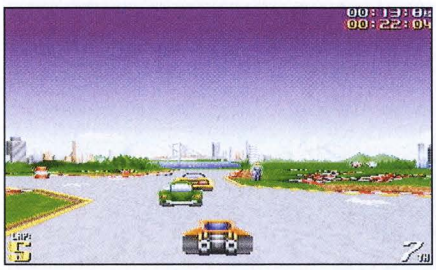
město budoucnosti), Road Circuit (normální silniční okruhy) a Tropical Islands (turné po tropických ostrovech). Každá tato oblast má dvě tratě a komu je to málo, pro toho jsou tu připraveny tratě bonusové - další výborný *Road Circuit* a zcela úchylné Vulcanic Badlands situované pravděpodobně do pekla, kde kolem silnic vůbec nemají mantinely.

ZÁBAVA ČEKÁ. Jestli máte v oblibě závodní hry, u kterých si užijete hodně napětí i legrace, budete si muset *XTreme Racing* koupit.









Je to totiž úplně skvělá hra, bomba, která explodovala a její následky s námi budou manipulovat ještě hodně dlouho. Jestli budou v tomto roce všechny hry na Amigy takto výborné, máme se na co těšit. —**Joe**

XTREME RACING

91

grafika: 89
animace: 84
hudba: 76
zvuk: 79

testováno na: mojí A1200, 2 MB RAM, HDD a Čističově A1230, 4 MB Fast, FPU, HDD.

pro: originální zpracování, skvělý engine

proti: naprosto nevyzpytatelná hra: když už si myslíte, že jste mistři, počítač vás vyvede z omylu

Kdo si originálku XTreme Racingu koupí, zaručeně neprohloupí!

Předvíkendový bonbónek

BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** můžete vždy **od 6:45 ráno** soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON.** Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávaní. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru,** či **předplatné** časopisu **EXCALIBUR.**

BONTON HIT RADIO 99.7 FM

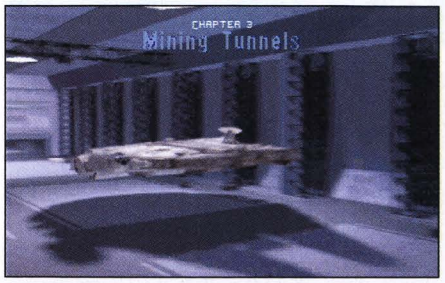
Vaše redakce

Excalibur

GAMES WORLD

Rebel Assault II

The Hidden Empire



platforma:	**PC-CD**
minimum:	486 DX/50, 8 MB RAM, ds CD
typ:	3D akční
žánr:	střílečka
tvůrce:	Vincent Lee
distributor:	LucasArts
datum prodeje:	únor 1996

A long time ago in a galaxy far, far away...

KAREL FLORIAN

ZA STOLEM tu tak sedím, hlavu mám v dlaních a dokoukávám na outtro ukazující šťastné vítězství rebelů nad helmičem a láskyplný happyend obou hrdinů (tedy hrdiny a hrdinky) a tupě se usmívám. Hlavou se mi však honí věta s otazníkem na konci: „Jak je to možné?! Začal jsem teprve před půldruhou hodinou?!!“ Odpověď je nasnadě. Čtěte dál.

LUCASARTS je má oblíbená firma. Když jsem se prvně doslechl o realizaci druhého dílu *Rebel Assaultu (RA),* nechápal jsem dost dobře obchodní úmysly odbytového oddělení *Lucasů.* Přece první díl nebyl, ať si kdo chce co chce říká, nic moc. Tak proč? Polemizovat nad touto otázkou by se dalo dost dlouho a tak přejděme tento fakt a podívejme se *RA* dvojce na zoubek.

ŠIKMÉ TITULKY vás přivítají v tradičním stylu Hvězdných válek. Dozvíte se něco málo o helmičovi, jeho úmyslech, zlých a neposlušných rebelech a už to jede.

Sotva se rozkoukáte, již jste nasazeni na první úkol (v roli rebela, samozřejmě) a vyvrženi vstříc vesmíru a nepříteli dřepíte v lodi a pálíte po všem, co se hýbe. Pravda, systém ovládání je vskutku geniální, netrefit zaměřovačem ovládaným myší nějaký ten [ta:git], to by bylo vcelku zahanbující. Po splnění prvního úkolu vás přivítá velmi kvalitní animace (ha!), obdržíte password a posunujete se do další kapitoly, resp. mise. Ta se odehrává v nějakých koridorech záhadné budovy, kde vy, rafinovaně skryti za rohem, vyčkáváte tuposti nepřítele v pravidelných intervalech se producírujícího a v pravém okamžiku se odkryjete a vypálíte mu díru do hlavy (styl vůbec nepodobný *Demolition Manovi* na 3DO). Takto splníte druhou kapitolu. Opět vás přivítá animace a znovu (tímto stylem pokračujeme dalších 12 kapitol) jste vrženi kamsi, abyste ovládali cosi, sestřelovali cosi nebo kohosi a nakonec se vrátili kamsi, kde vás přivítá jakési anicosi a vy vyznamenání čímsi, se plni čehosi vrhnete v čemsi do čehosi s cílem dosáhnout výsledku. Doufám, že se vám nezašroubovala hlava z cosiů a podávám stravitelnější vysvětlení. *RA* je velmi jednotvárnou hrou. Každá splněná mise se vám započítá do skóre a hra se uloží formou přehledu. Kdybyste si náhodou takhle odpoledne řekli: „Co abych si zopakoval ten Tie Training, bylo to vcelku zábavné, že?“, nedá vám žádný problém v přehledu tuto položku najít a znovu si ji proletět. Po prvních dvou kapitolách, které jsou mimochodem velmi primitivní, přijde první poněkud těžší mise - prolétávání v koridoru. I když letíte na „beginnera“ a jste nadprůměrně šikovní, povede se vám tato dráha tak po sedmi pokusech (počet pokusu je nepřímo úměrný vaší šikovnosti). Další mise jsou těžší a těžší - místy vám počítač dopřeje trochu oddechu nějakou čistě triviální kapitolou, např. rozstřílení iridiového mostu (cca 16000 t) tak, aby v dráze ne nepodobné sinusoidě dopadl na výčnělek ve zdi, kde čirou náhodou stojíte vy, a napomohl vám tak přejít propast zvící hloubky Mariánského příkopu - a finální 15 kapitola je fakticky záhul na vaše zápěstí a chudinku myš (ta moje začala po hodině usilovné hry vrzat). Hlavní myšlenkou tohoto odstavce je fakt, že když vynásobíte šest devíti, získáte číslo 42, errm., promiňte - pozůstalá vzpomínka na právě dočtenou knihu, tedy faktem je, že kapitol je vcelku 15 a jedna je podobná druhé. Až na dvě mise v každé létáte lodí, jednou speedsterem. Z těch třinácti má loď brutálně předepsanou dráhu asi desetkrát a vy jenom korigujete směr - nemyslete si, že je to nějaká sranda. Zbývající části jsou simulace vyhýbání se asteroidům a sestřelování TIE fighterů. Mno. Zkrátka nic moc. A že má *RA2* jenom patnáct kapitol a přitom je na DVOU CDčkách, to je fakticky divný, ne? Dyť i takovej nešika jako já to dohrál za půldruhý hodiny a to je na dvoucédéčkový kolos trochu krátká doba, nemyslíte? Takovej *System Shock*, i když to není nejlepší srovnání, jsem hrál tři měsíce a než jsem ho dohrál, tak mi vyrostly tři šedivý vlasy. Za to má *RA2* obrovský mínus.

ZÁBAVY si ale užijete vcelku dost, to se musí uznat. Létání je docela sranda, když nabourate, tak se naštvete a buď zrušíte klávesnici nebo skalpujete monitor, střílení a zabíjení je taky sran..., ne to je špatná věc, děti, doma to nezkoušejte, ale bez toho se ve Hvězdných válkách už neobejdeme.

K zábavě taky patří obtížnost, že? Přiznám se, *RA2* jsem hrál na obtížnost „beginner“,

REBEL ASSAULT II

58

grafika: 80
animace: 85
hudba: 75
zvuk: 70

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB

pro: zábava, grafika **proti**: PŘÍLIŠ krátké!!! a celkově nic moc.

Hmmm. De to. Znám ale lepší.

některým se to možná nebude líbit, ale je to tak, a musím říct, vcelku dobře jsem se pobavil (i když desáté opakování 15. kapitoly bylo vskutku otravné). Kódy by měly být někde v tomhle čísle, takže vy zoufalci, chyťte se stébla, ať to dohrajete. Když už jsme u toho zoufání, nechci radit, ale zdálo se mi docela výhodné střídání myši s joystickem - některé letecké scény se tak dělají líp - ale to jen má osobní zkušenost.

TROCHA té techniky neuškodí. Oku lahodící grafika v animacích podobná *Lost Edenu*, zaujme svou kvalitou a plynulostí (a to i na DX2!), která se nijak necuká ani při zhruba půl pětistovce zběsilých nepřátel křižujících obraz shora dolu. Jinak je to ale v režimu SVGA, který je v nabídce také k nalezení a který vyžaduje, radši se neptejte - řeknu to jinak - dá se hrát i na mém stroji, fakt. Hudba je nám všem známá - vojenské pochody a motivy jsou moc hezké - zvuk je taky dobrý, jak jinak, Lucasové se snažili. Hra nespadla ani jednou, takže taky dobrý.

TOTÁLNÍ resumé je část recenze, kterou nemám rád. *RA2* bych vám doporučil v tom smyslu, abyste si ho půjčili, zahráli, dle mého nekupovali a užili si ho na jedno odpoledne. Na víc jednak nevystačí a druhak už by to byla nuda.

Ale jinak dobrý. **—Roger T.**

MY NIČÍME CENY!!!

HRY - PC CDROM

ALIEN LEGACY	899
APACHE LONGBOW	999
ARCADE POOL / OVERDRIVE	799
BATTLE ISLE 3	1499
BLOODWINGS	799
BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	999
BUREAU 17	749
CANNON FODDER / STEEL SKY	849
CD4	699
CIVILIZATION 2000	CALL
COLONIZATION	1349
COMMAND & CONQUER	1599
COMMANDER BLOOD	599
CYBERBYKES	849
CYBERMAGE	1549
CYCLONES	849
DARK FORCES	1749
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	899
DESTRUCTION DERBY	1649
DISCWORLD	849
DOOM 2	1799
DR. DRAGO	649
DREAM WEB	699
DUNGEON KEEPER	1649
EARTHWORM JIM	1299
EF2000	1699
ELITE 2 FRONTIER	499
FIFA 96	1549
FLIGHT UNLIMITED	1749
FRANKENSTEIN	1699
GABRIEL KNIGHT 2	1649
HELL	749
HEXEN	1599
INCA COLLECTIONi[B1][B2]	849
INDYCAR RACING 2	1349
JAZZJACK RABBIT	999
JURRASIC PARK	599
KINGS QUEST 7	949
LAURA BOW 2	799
LEMMINGS 1 + 2	649
LEMMINGS + OH NO MORE LEMM.	649
LITTLE BIG ADVENTURE	1649
LITIL DIVIL	699
LOTUS 3	449
MAGIC CARPET 2	1549
MAGIC CARPET PLUS	1649
MARINE FIGHTERS	849
MECHWARRIOR 2 DATA DISK	999
MEGARACE	749
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	489
MICRO MACHINES 2	1499
MORTAL KOMBAT 2	799
MORTAL KOMBAT 3	1499
MYST	799
NBA 96	1649
NEED FOR SPEED	1549
NHL HOCKEY 93	489
NHL HOCKEY 96	1549
NOCTROPOLIS	489
OPERATION BODYCOUNT	599
PGA TOUR 96	1549
PHANTASMAGORIA	1649
PINBALL DREAMS DELUXE	1349
PITFALL	1549
POPULOUS 2 / POWERMONGER	489
PRIVATEER	489
QUARANTINE 2 ROAD WARRIOR	849
REUNION	749
SCREAMER	1199
SEA LEGENDS	1499
SEA WOLF	489
SEAL TEAM	489
SHANNARA	1449
SHELOCK HOLMES 2	699
SHIVERS	1399
SHOCKWAVE ASSAULT	1549
SIM ISLE	1599
SIM TOWN	1499
SLIPSTREAM 5000	1349
SPACE HULK	489
STARDUST SUPER EDITION	599
STAR TREK: A FINAL UNITY	1649
STONEKEEP	1699
STRIKE COMMANDER	489
SUPER KARTS	1399
SYNDICATE	489
SYNDICATE / UFO	999
SYSTEM SHOCK	489
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	1649
TFX	489
THE DIG	1599
THIS MEANS WAR!	1499
TILT!	1299
TRANSPORT TYCOON DELUXE	1199
ULTIMATE BODYBLOWS	549
VIRTUAL CHESS	949
VIRTUAL KARTS	1399
WARCRAFT 2	1499
WARHAMMER	1499
WARRIORS	1499
WIPEOUT	1599
WING COMMANDER 4	1999
WORMS	1299
ZOOL 2	649

CD-ROM SADA UNIVERSE

ADULT GIF PICS VOL. 1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

300 GAMES FOR WINDOWS 299
Kolekce 300 her pro Windows 3.x

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADDONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

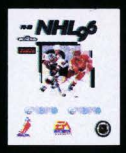
DOOM 2 ADDONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek vzdělávacích programů

MONO PCX CLIPART 299
12000 černobílých obrázků pro Vaše PCčko

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti Science-Fiction



KOMPONENTY PC

HDD 850 MB WD EIDE	7599
CPU CYRIX 486DX4-100 MHz	1899
CPU CYRIX 5x86 100 MHz	2599
CPU AMD 5x86 133 MHz	2999
CPU INTEL PENTIUM 75 MHz	4149
SIMM 1MBx32-70ns (4 MB)	2499
SIMM 2MBx32-70ns (8 MB)	4799
CD-ROM 4x SPEED HITACHI	2649
CD-ROM 6X SPEED WEARNES	4999

POČÍTAČOVÉ SESTAVY

C.C.S. EUROPE STEREOMACHINE 2
486DX-100, 4 MB RAM, 540 MB HDD, VGA VLB 1MB, STEREO CASE, CD-ROM 4X, Sound Blaster Pro komp. karta **32995**

C.C.S. EUROPE STEREOMACHINE 5
5x86-100, 4 MB RAM, 540 MB HDD, VGA VLM 1MB, STEREO CASE, CD-ROM 4X, Sound Blaster Pro komp. karta **33995**

COmputer COnnection

Prodejna her, zásilková služba:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 6832309

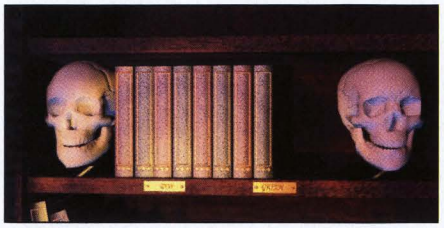
Prodejny hardware, příslušenství, UNIVERSE CDs:
Branická 40, 147 00 PRAHA 4, tel./fax: 461379
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 6832309
Benešova 15, 602 00 BRNO, tel./fax: 42218958

VŠECHNY CENY JSOU VČETNĚ DPH

platforma:	PC-CD
minimum:	486 DX2/66, 8 MB RAM
doporučeno:	Pentium 100, 16 MB RAM
typ:	adventure
žánr:	horror
producent:	Trilobyte
distributor:	Virgin
datum vydání:	zima '95

11 th Hour

MIREK KOPECKÝ



Bože, kam to zas ten Virgin strčil pracky, **vždyť tohle je hotová zkáza!** Čtete jen tak pro zajímavost recenzi na jednu z nejhůře ohodnocených her v existenci Excaliburu.

11 HODINA ODBYTA... Bůh asi zřejmě nebyl střízlivý, když *11th Hour* splácával dohromady. Tento projekt se skutečně nadmíru nepovedl. Jedná se o pokračování veleúspěšné hry *7th Guest*. Začněme příběhem a to nejdříve dějem vycházejícím ze hry *7th Guest*. V jednom malém městečku žil jeden bohatý a slavný prodejce hraček. Ten k sobě jednoho dne pozval šest vzácných hostů. Od doby, kdy hosté poprvé vstoupili do domu prodejce hraček je dodnes nikdo nespatřil, proto byla na místo činu vyslána tajná agentka. Ta se ovšem rovněž z kuplířského domu nevrátila. No a vám hráčům, jako dalšímu hostu v jeho domě, je udělen úkol ji najít a spolu s ostatními lidmi přivést zpět. Příběh je skutečně zajímavý.

INTERAKTIVNÍ FILMEČEK NEBO HRA. Ne. To si myslím není to pravé přirovnání. Je fakt, že jsou na 4 CD hodiny videa, ale o interaktivní filmeček se nejedná. Vy se svým hrdinou máte omezené místa, kam se jít vypravit.

Grafika je sice realistická, ale velmi na úkor hratelnosti. Vy se v ní, pokud máte high super Pentium hýbáte plynule. Koho ale baví chodit po určitých úsecích, tzn. namířit směr a po zastavení znovu namířit směr chodu, zjišťovat, zda-li jsou či nejsou dveře otevřené a když jsou, otevřít je. Porozhlédnou se v místnosti ukryté za nimi a jít zase dál. Jsou zde také logické problémy, které se mi zdají spíše nelogické a nesmyslné ale budiž. K dispozici máte minimapu, jež znázorňuje místnosti, v nichž jste byli nebo nebyli. Autoři zvolili opět stupidní knihu, která, když budete chtít, vyřeší logické problémy za vás, to je ovšem zase kapka k logickým problémům. Asi mi dáte za pravdu, že není třeba vytvořit návod. Ještě dlužím vysvětlení, že se 11 hodina kromě názvu od sedmého hosta vůbec neliší, jak prostředím, tak celistvou pointou.

HUDBA A ZVUK. Z hudby jsem se zděsil hned na začátku. Ubohá hrobařská píseň, která ve svých verších upozorňuje na možné nebezpečí ze strany „pana Mrtvého", to bude asi nejspíš ten výrobce hraček. V samotné hře je hudba natolik hrozná, že jsem si ji musel vypnout. Zvuky, pfffff!!!! No comment. Raději zahoďte Soundblastera, než abyste museli poslouchat pseudozvuky.

MÁ JEŠTĚ NĚKDO ZÁJEM? Na to, že *11th Hour* byla očekávaná hra od *Virginu,* je převeliká ostuda, jak byl tento výtvor odbyt. Nějaké naděje po stránce grafické tomu v nejmenším nedávám. Ani to Full Motion Video nestálo za nic, a že je toho plné CD, lépe řečeno 4 CD. Prosím vás, jestli mi rozumíte, nekupujte tuhle hru, stojí přes 1800 Kč a je na houby. Navíc, nebylo zařazeno ani Audio, tudíž ty CD nemůžu využít pro tu zběsilou hudbu ve mé dvoupatrové věžičce Philips. Co se týče Windows 95, je rovněž ve výběru. Hra podporuje Gravise a AWE 32. **—KEVIN**

11 TH HOUR

11

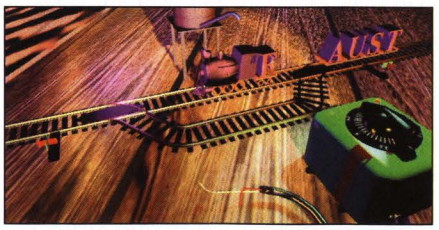
grafika:	10
hudba:	10
zvuk:	5
animace:	40

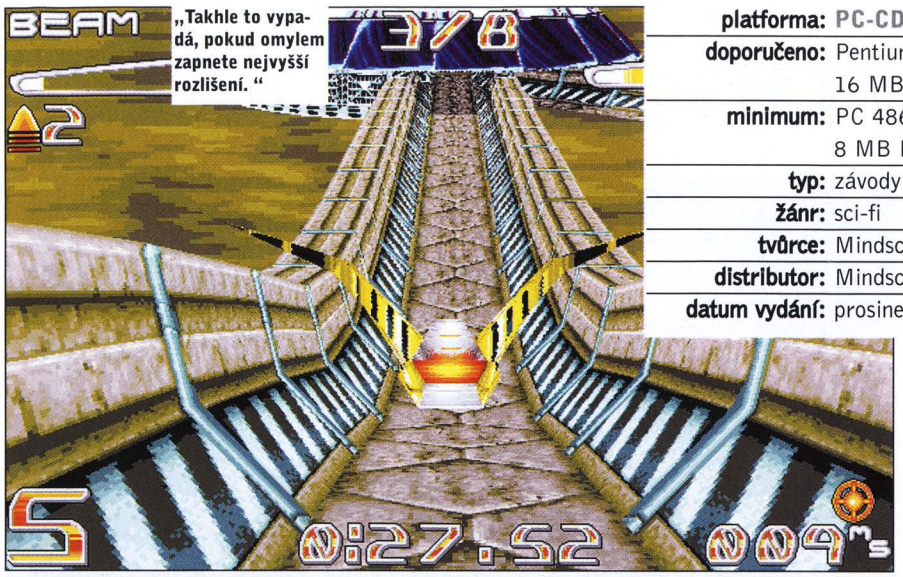
testováno na: 486 DX4/100, 8 MB-RAM, SB, qs CD

pro: pěkný ksicht na originálním balení

proti: naprosto všechno

11 = 11, co dodat?





„Takhle to vypadá, pokud omylem zapnete nejvyšší rozlišení. "

platforma:	PC-CD
doporučeno:	Pentium/133, 16 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ds CD
typ:	závody
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Mindscape
distributor:	Mindscape
datum vydání:	prosinec 1995

Pokus o recenzi aneb dvacet dotěrných otázek, proč si nekoupit tuhle hru.

CyberSpeed

PETR SLOVÁČEK

CYBERSPEED

25

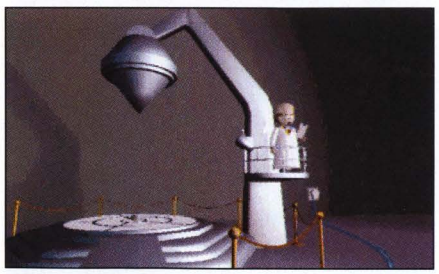
grafika: 68
animace: 65
hudba: 78
zvuk: 50

testováno na: 486DX4/100, 8 MB RAM, VESA, ts CD

pro: docela hezká hudba, **proti:** je to pomalé, ošklivé, nudné . . . .

Je to přesně to, co to nemělo být.

„Asi jsem neměl všechny obrázky tahat v SVGA. Pak to vypadá docela hezky. Bohužel jen vypadá. "



„Hra je prokládána reklamními šoty. Opravdu se hrozně, ale hrozně nasmějete."

Jelikož mě ani po dlouhém přemýšlení nenapadlo nic dostatečně originálního, rozhodl jsem se recenzi na *Cyberspeed* pojmout jako rozhovor dvou osob. Jednou z nich je nic netušící hráč a druhou zkušený a hrou dostatečně poznamenaný recenzent. Nevím jak moc je tento způsob originální, ale rozhodně více než hra sama.

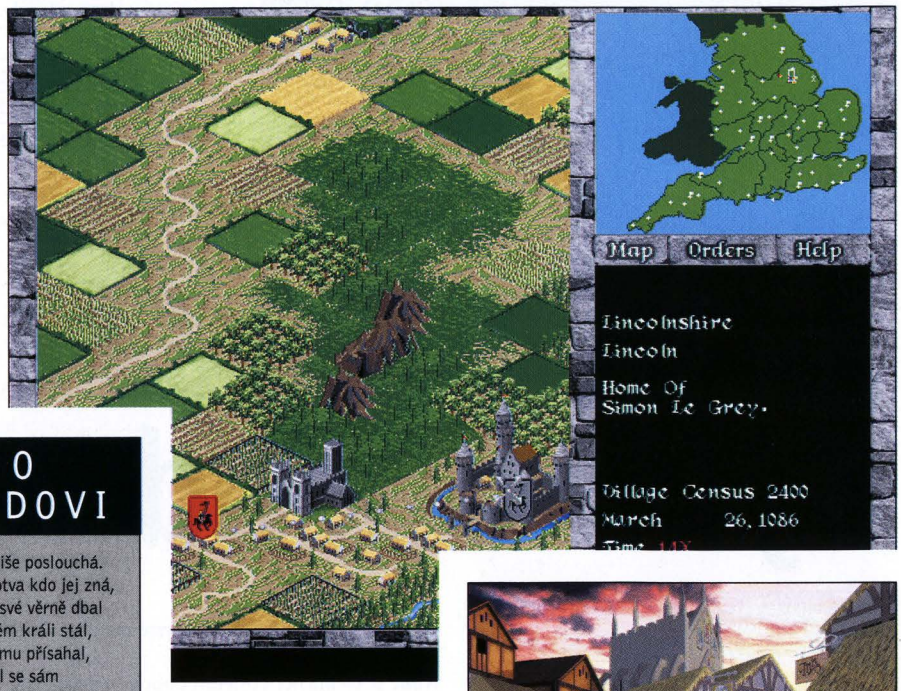
Nnh: Nedávno jsem si v jednom časopise přečetl, že se připravuje nová hra *Cyberspeed*, stylově podobná poměrně dobrému *Wipeoutu*. Nevíte zda-li ji již autoři dokončili?
Rec: Bohužel ano.
Nnh: Proč bohužel? Je snad špatně napsaná nebo hratelná?
Rec: Bohužel obojí.
Nnh: Jak to myslíte? Mohl byste mi o tom říci něco bližšího?
Rec: Je to nutné? Poslední dobou nedělám nic jiného.
Nnh: Rozhoduji se, zda-li bych si ji měl koupit. Potřebuji poradit.
Rec: Probůh ne! Opravdu není o co stát. To si radši kupte láhev Rumu. Čas s ní strávený bude rozhodně zábavnější.
Nnh: Co tím chcete říct?
Rec: Když tedy jinak nedáte, povím vám o této „hře" něco bližšího. Krabice je ozdobena značkou „Designed for Microsoft Windows 95". Nevím jak vy, ale já mám s tímto cejchem špatné zkušenosti.
Nnh: Copak pod tímto systémem běží špatně?
Rec: No, špatně to se říci nedá. Ale díky němu je minimální konfigurace posunuta o jednu generaci procesorů nahoru.
Nnh: No a jaká je tedy ta minimální konfigurace?
Rec: PC 486 DX4/100, osm megabytů paměti a local-bus video karta. Ale to je opravdu minimum, na kterém hra spíše pochoduje.
Nnh: Huh, ale to je přece standardní konfigurace v naší republice.
Rec: No a?
Nnh: No, já sem myslel. . . .
Rec: Tak na to zapomeňte.
Nnh: No dobře. Dejme tomu, že si koupím Pentium. Stejně jsem o tom dlouho uvažoval. Bude to potom konečně dobře provozovatelné?
Rec: Pochybuji.
Nnh: Ale na čem se to tedy má hrát?
Rec: Copak já vím? To přece není můj problém. Já to hrát nebudu.
Nnh: No tak tedy oželím nejvyšší detaily. Potom to už bude dobré, ne?
Rec: Ne, proč?
Nnh: A co zase? Už to přece musí být rychlé.
Rec: No, rychlé už to pak docela je, ale vypadá to hrozně. Všechno je takové nějaké kostrbaté. No vždyť to znáte.
Nnh: Grafika není všechno. Důležitá je přece hratelnost. Jak ta dopadla?
Rec: Špatně. Celou dobu držíte klávesu dopředu a nanejvýš několikrát vystřelíte. Dodnes jsem nepochopil, proč autoři také zařadili směry vlevo a vpravo, když to zatáčí samo.
Nnh: Ale to snad ne? Vždyť o to přece v tomto typu her jde, ne?
Rec: Proboha, když už pochopíte, že to už dnes nikoho nezajímá? Vy přece nejste vůbec důležitý. Hlavně, že se napálíte a koupíte to. To je, oč tu běží.
Nnh: Já prostě neuvěřím, že je všechno špatné. To přece není možné.
Rec: No musím přiznat, že všechno tak špatné není. Hudba se docela povedla. Ale dát za dvacet techno písniček pomalu dva tisíce mi přijde trochu moc.
Nnh: Hm, no dobře. Přesvědčil jste mě. Asi si to nekoupím.
Rec: No to doufám.
Nnh: Ale stejně. Kam se ten vývoj herního průmyslu ubírá?
Rec: To tedy nevím. Stojí to za <cenzored>. A já to musím hrát. To je práce na <cenzored>.
Nnh: No přeji vám hodně štěstí. Snad se to v budoucnu zlepší.
Rec: Pochybuji. Ale díky.
Nnh: Tak na brzkou shledanou.
Rec: Jen to ne. Radši sbohem.

Tak, to byl tak trochu smyšlený rozhovor. Smutné je, že takhle to ve skutečnosti vůbec nefunguje. Některým lidem můžete do nekonečna opakovat, že je to strašné a stejně si to koupí. A na tom všechny firmy, tvořící takovéto paskvily, staví a z toho také žijí. A přitom by stačilo to prostě nechat ležet a ony by zkrachovaly. Ale říkejte to těm lidem, je to jako plivat proti větru. **—Twyn**

PETR CHLUMSKÝ

Conqueror A. D. 1086

platforma:	PC-CD
minimum:	486DX/33, SVGA, 8 MB RAM, ds CD
doporučeno:	486DX4/100, SVGA, ds CD
existuje na:	PC-CD
typ:	Strategie
žánr:	Historická
tvůrce:	Software Sorcery
distributor:	Sierra
datum vydání:	leden 1996



Doufám, že několik úvodních veršů z Písně o Rolandovi vás, stejně jako mě, přeneslo do dávno zapomenutých časů. Do doby, kdy urození bohatýři konali hrdinské činy a možnost položit život za svého krále bylo nejvyšší ctí a odměnou. A právě do této historické epochy se vás pokusí přenést i hra *Conqueror A.D. 1086.*

Jak si jistě ti bystřejší všimli, tak děj hry začíná v roce 1086 v Anglii. Před vámi stojí nelehký úkol dobýt celou tuto zemi, zvítězit v četných turnajích, zplundrovat nespočet nepřátelských hradů, vyhrát několik bitev a protrpět si nekonečné a nudné rozhovory po hospodách.

POHÁDKA O PEJSKOVI A KOČIČCE. Autoři se snažili být co možná nejoriginálnější a tak *Conquerora* namíchali z obrovského množství různých prvků, takže z toho vznikl jen nepodařený mix, jenž nejvíce připomíná dort, který upekli pejsek s kočičkou. Protože se nejedná o míchanec ledajaký, rozebereme si jednotlivé přísady dopodrobna.

Hra v sobě má několik partií, jež jsou většinou doménou her žánru RPG. Na začátku si totiž charakteristickým způsobem vytvoříte postavu oplývající přehršlí vlastností. Také nakupování zbroje a vykecávání se po hospodách připomíná v lecčems klasické RPGčko. Největší pikantérií je fakt, že po dlouhých rozhovorech v hospodách a chrámech se stejně nic moc nedovíte.

Strategické choutky zase můžete zklidnit při snaze zajistit prosperitu vašeho království. K tomu také neodmyslitelně patří kromě ekonomických problémů, také starost o najímání žoldnéřů a následných bitev. Zde jsou šarvátky dvou armád zpracovány obzvláště vypečeným způsobem. Každé vojsko totiž obsahuje jen tři druhy vojáků - pěšáky, kopiníky a rytíře. Vedení bitvy pak spočívá v jednoduché rovnici - rytíř je silnější než pěšák, pěšák snadno zabije kopiníka a kopiník si zase s úspěchem vychutná rytíře. Hm. Nic moc.

Teď ovšem přijde na řadu největší vychytávka - akční souboje uvnitř hradů. Jak každému došlo, tak v této partii budete coby rytíř pobíhat v takovém *Doom like* prostředí po nepřátelské hradě a co se bude hýbat tak to rozsekáte a to co se hýbat nebude, tak to strčíte do hyperprostorového batohu. Při tom ještě můžete pokřikovat rozkazy na několik svých spolubojovníků, jež je stejně nebudou schopni splnit. Až všechny obránce rozsekáte na kusy, tak se můžete přestěhovat do nového sídla. Tato část hry je zpracována po technické stránce obzvláště hrozně - to se týká především příšerné grafiky, jež běží v malém okně v režimu 320x200. Naštěstí obtížnost těchto soubojů je velmi nízká, neboť kdykoliv můžete hrad opustit a když se do něj vzápětí vrátíte, tak máte hit pointy zase na maximu. Huh.

O turnajích se snad nebudu rozepisovat, neboť jsou v podstatě totálním plagiátem *Defendra.* Snad jen připomenu, že hratelnost těchto soubojů byla v *Defendrovi* daleko, ale daleko vyšší (a už tenkrát mě nebavily).

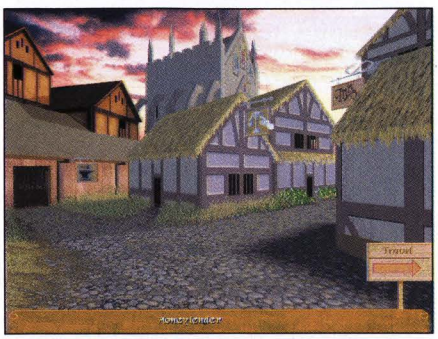
Také lze zde s jistým umem vypozorovat i několik fantasy prvků. Největší extázi zde totiž nezažijete v náručí nějaké lepé a urozené děvy, ale v dračím brlohu (úmyslně jsem se vyhnul slovu doupě) při zabíjení ubohého draka.

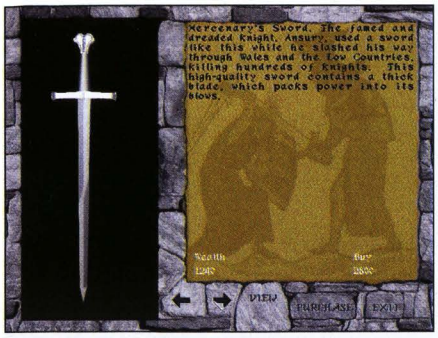
Při tom všem pachtění vás bude provázet příjemná SVGA grafika (samozřejmě mimo soubojů v hradech) a z CD se line taková nenápaditá hudba. K tomu si ještě připočítejte velice zvláštně zpracovaný ovladač myši, takže každé vaše kliknutí bude provázeno nesmírným utrpením, a výsledný verdikt je na světě - přečtěte si raději nějakou pěknou knížku.

—Genagen

PÍSEŇ O ROLANDOVI

Kdo slyšet chce, ať tiše poslouchá.
Povím teď příběh, sotva kdo jej zná,
jak rytíř Roland cti své věrně dbal
a do smrti až při svém králi stál,
jak nezapomněl, co mu přísahal,
ani když v bitvě ocitl se sám
uprostřed nepřátel, a bojoval
až do konce. Též příběh řekne vám
o rytíři, jenž Ganelon byl zván,
jak z nízké msty a nenávisti jat
zapomněl na čest, zradil Rolanda,
s ním nejvěrnější druhy zaprodal
a do očí pak o tom králi lhal -
však právem král ho potrestal!
To Karel byl a oběma jim vlád.
Už sedm let v Španělech bojoval
a mečem svým chtěl zahnat Marsila,
jenž Saracénům pyšně kraloval,
zpět za moře, kde byla jeho vlast.
Za sedm let měl Karel celý kraj,
nebylo hradu, jenž by odolal,
všech dobyl měst, jen Zaragoza však
se bránila a v ní je Marsil pán.
Den ze dne víc ho souží tíseň zlá
a trápí ho, však bojovat chce dál
a nevzdává se saracénský král,
třebaže zlé a špatné zprávy má,
jak Karel bez oddechu dotírá
a že je s vojsky blízko městských bran.
Jsme v Zaragoze; právě tam
vše začíná, jak příběh poví dál,
teď slyšte už!





P.S. - autorův paranoidní výplod

Možná někomu bude připadat poněkud podivné, že jsem v úvodu použil úryvek z Písně o Rolandovi, což je záležitost typicky francouzská a z Anglií to má pramálo společného. Leckdo možná namítne, že jsem spíše měl citovat třeba z díla Pan Gawain a Zelený rytíř, ale tyto poznámky mohu lehce přejít mávnutím ruky, neb jsem si dopředu připravil několik argumentů. Jednak děj Písně o Rolandovi se odehrává na přelomu osmého a devátého století, tj. je toto období historicky bližší době v niž se *Conqueror* odehrává než ony Artušuvské legendy, jež byly skutečností někdy v šestém století.

Druhý důvod je však daleko důležitější - jsem totiž zanícený frankofil takže mně nečinilo žádných problémů vytáhnout ze své frankofilní knihovničky právě překlad Písně o Rolandovi (mimochodem zájemce o originální znění mohu odkázat na knihu La chanson de Roland, vydanou v Paříži 1937). **—Genagen**

Úryvek z Písně o Rolandovi přeložil Václav Cibula.

CONQUEROR A. D. 1086

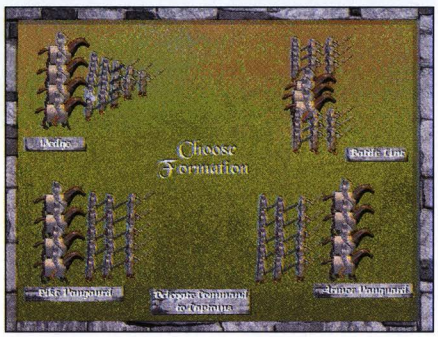
53

grafika: 82
animace: 70
hudba: 78
zvuk: 62

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16

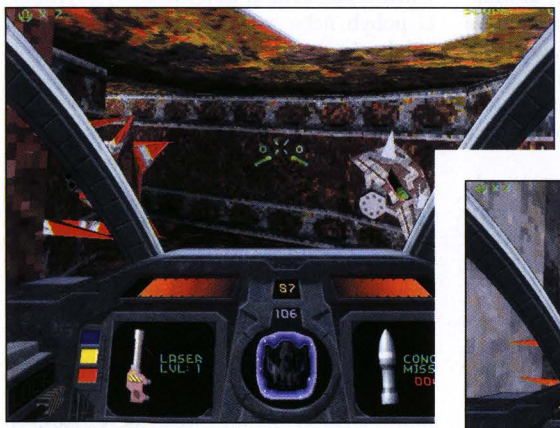
pro: s touto hrou ušetříte spoustu času - prostě ji nemusíte hrát **proti:** nuda

***Conqueror A.D. 1086* je nudná variace na postarší hru *Defender of the Crown*.**



KAREL FLORIAN

Descent



platforma: MAC-CD
existuje na: PC-CD
minimum: PowerMAC, CD, 18 MB HDD, 7 MB paměti
výrobce: Parallax Software
distributor: Interplay
zapůjčil: BBS
datum prodeje: březen 1996

Po úspěšné expanzi na poli PC strojů se *Descent* dostává i na tolik proklínané mašiny - oblíbené Macy. A co s sebou přináší nového?

Po pravdě řečeno, není toho mnoho. Prvním a rozhodně nejradikálnějším faktorem zájmu je supervegová grafika ohromující svou dokonalou plynulostí a dynamickou jízdou (letem). Vše ostatní již zůstává při starém.

Tedy. Hra se odehrává jak jinak v daleké budoucnosti, kdy gigantické konglomeráty těží na různých planetách ty či ony suroviny. Pak zešílí počítač, začne ovládat těžební roboty a ti, jak jinak, začnou ohrožovat veškeré živé i samotné doly. Vaším úkolem je, pokud jej přijmete, roboty zničit, dovést k výbuchu každý důlní reaktor a zdárně a včas opustit planetu. Jak originální.

Jak jsem již předeslal, systém hry je naprosto totožný s PC. Nikoho nepřekvapí, že čity na Maca jsou absolutně shodné s čity na PC (gabbagabbahey apod.) a že nepřátelé vynikají shodnými rysy jako v předchozí verzi. Jedinou radikální změnou, co se už ovšem hratelnosti a herního systému netýká, je, jak jsem již uvedl na začátku, změna grafického režimu. Na PC běhal *Descent* v grafickém režimu 320x240 (nebo tak nějak) a byl slušně hratelný na strojích od 486 DX. *Descent II.* nedávno se objevivší je hratelný dobře na Pentiích a jím podobných sourozencích (P6). Na Mac verzi hra běhá pouze v SVGA módu a jak obrázky dokazují, je to pastva pro oči. Hra je velmi dynamická a plynulá, trochu se zpomalí jen když si zapnete obtížnost „insane". Každopádně je vidět, že Mac na podobně založené hry má *(Dark Forces, Wolfenstien 3d)* dostatek potenciálu. Abych pro úplnost dodal, ke hře hraje hudba a zaznívá zvuk. Tak.

Tolik o *Descentu* ve verzi na MACa. Pokud máte doma jako pan Hlaváček Mac Intoše, neváhejte a jděte do toho. **—Roger T.**

DESCENT

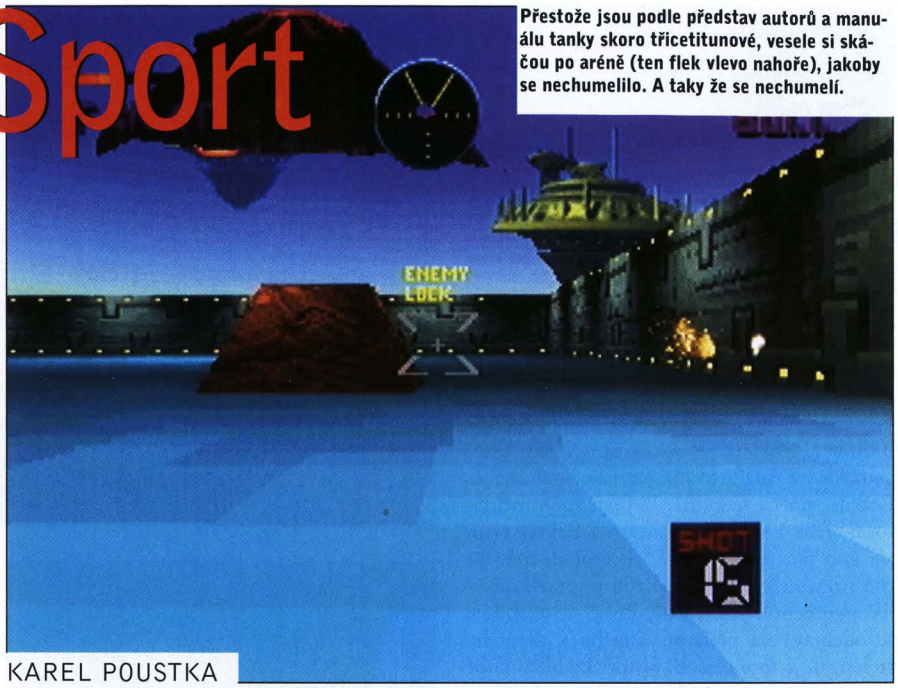
80

grafika: 85
zvuk: 70
hudba: 75
animace: 80

testováno na: Power Mac 7500/100 AV, qs CD

pro: Velice dynamická hra, zábava.

BattleSport

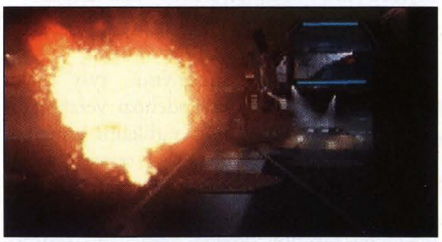


Přestože jsou podle představ autorů a manuálu tanky skoro třicetitunové, vesele si skáčou po aréně (ten flek vlevo nahoře), jakoby se nechumelilo. A taky že se nechumelí.

platforma: 3DO
typ: sport
žánr: sci-fi
počet hráčů: 1-2
počet pozic: 6 SRAM
tvůrce: Cyclone Studios
producent: Studio 3DO
distributor: Studio 3DO
datum vydání: leden 1996

INTRO

Intro *BattleSportu* je absolutně nejdynamičtější a nejatmosféričtější ze všech, co jste kdy viděli a slyšeli.



KAREL POUSTKA

SCI-FI SPORTY. *BattleSport* je z toho soudku her, které nepotřebují žádný příběh. Jednak proto, že se dá shrnout do pár slov, jako jsou: kovová aréna, protivník, branka, míč, rakety, komentátor a zmrzlina. Jinak řečeno, *BattleSport* patří do rodiny futuristických sportovních her společně se Spectráckou hrou *Xeno* (vzpomínáte ještě?), amigáckými *Speedbally* nebo *Adrenalinem* a dlouhou řadou dalších. *BattleSport* nepotřebuje příběh také proto, že už jeden má v osmibitovém hitu *BallBlazer* od nikoho menšího než *LucasArts,* kterým se *BattleSport* nechal inspirovat.

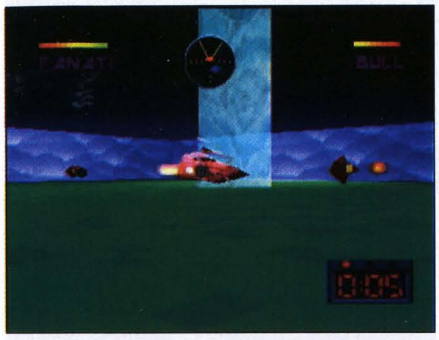
A O ČEM JE TAHLE? Princip hry je tedy zhruba jasný, pokusím se jej poněkud zjemnit. Každý zápas se odehrává ve čtvercové aréně. Vy se ocitáte v roli pilota třicetitunového tanku, který má vše potřebné pro to, aby byl důstojným soupeřem protivníka, jenž je rovněž posazen do třicetitunové hory kovu. Jak už to tak bývá u míčových her, kde je přítomna nějaká branka, máte za úkol vstřelit alespoň o jeden gól více než protivník. Máte na to tři třetiny trvající podle volby či podmínek jednu až devět minut. Míč se v aréně pohybuje sem tam, odráží se od stěn, sloupů a dalších překážek v aréně a čeká, až se ho někdo ujme. Od okamžiku uzmutí míče vám běží, stejně jako třeba v NBA, časový limit, ve kterém musíte vystřelit, jinak ztrácíte držení míče. Na rozdíl od všech sportů provozovaných v současnosti a v reálu, je každý hráč v *BattleSportu* připraven na možnost, že kontrolu nad míčem získá protivník, přítomností dvou zásobníků raket. Pokud se tedy stane, že protivník získá míč, snažíte se vyrazit mu míč několika salvami raket nebo laserových paprsků. Samozřejmě, že se občas stane, že svého protivníka rozstřílíte na kousky. V tom případě ho máte za pár vteřin zpátky. To samé se stane i s vámi, pokud vám klesnou štíty na nulu.

ARÉNY. Ve hře máte možnost hrát ve třiceti arénách. Uprostřed každé arény se vznáší informační tabule s ukazatelem skóre, času a se jmény aktérů zápasu. Nemusíte se však obávat nějakého stereotypu, protože každá aréna má svá specifika. Především jsou to různě početné a různě postavené sloupy a překážky, v některých arénách jsou skokánky urychlující pohyb nebo ztěžující střelbu na branku, někde vám budou znepříjemňovat život střílny, které se aktivují, pokud se někdo nachází v jejich blízkosti. Branek, do kterých se budete strefovat, je také několik druhů a obtížnost úspěšného zásahu se zvedá společně s úrovní schopností vašeho protivníka. Je nasnadě, že do čtyřsměrné brány se trefuje lépe než do dvou- nebo jednosměrné, že je lepší, když branka stojí na zemi, než když visí ve vzduchu, otáčí se, pohybuje se po určité dráze nebo se dokonce teleportuje z místa na místo. Všechny tyto vlastnosti branek se samozřejmě nechutně kombinují. Další věcí, ve které se arény od sebe odlišují, jsou různé bonusy. Některé bonusy sebrané v takticky správnou chvíli mohou zvrátit celý zápas, některé jen ulehčují těžký život „Battlesportovce". Jejich počet v každé aréně kolísá od nuly do čtyřky.

BONUSY. Bonusy však nemusíte pouze sbírat v aréně, ale pokud si nastřádáte příslušný obolus, můžete si zajít před zápasem do obchodu a vybrat si až tři bonusy, které se vám zdají nejužitečnější. Bonusů na vás čeká v obchodě celkem dvacet šest a souhrn jejich účinků nemá daleko ke slovům nápaditý a pestrý. K vaší dispozici je například bonus pro zastavení pohybu míče, pro navádění míče do branky, neviditelnost, oslepení protivníka, přidání jedné minuty nebo celé třetiny k zápasu, střední a těžké lasery, štíty, navádění rakety, super rychlost, matení radaru pro-

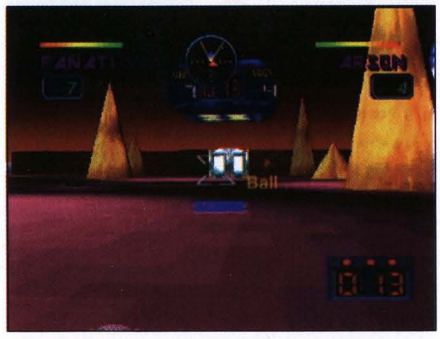
DRSŇÁCI A ZELŇAČKA

Tak tihle drsňáci a drsňačka-zelňačka vám budou stát v cestě za získáním titulu Šampióna BattleSportu. Nevidíte tu ale všechny, poněvadž T-Shark (ten tlustej) mě překážel způsobem, na který jsem dosud nenašel adekvátní odpověď.



Pět sekund do konce první třetiny. Cítíte tu napjatou atmosféru? A cítíte taky to rizoto na plotně, co jste si dali ohřát před...? Jak je to vlastně dlouho?

V tomhle obchodě si můžete vybrat spoustu věciček, které se vám budou v aréně velice hodit. Namátkou jmenujme Zamrznutí branky, Super navádějící raketu na jedno použití se zárukou, atd.



Čtyřsměrné branky propouštějí míč pokaždé a proto je tak velká zábava střílet na branku. S dvousměrnou, otáčející se a zároveň teleportující se brankou se ze zábavy stává poměrně slušná frustrace.

tivníka, ochrana proti vyražení míče, zmrazení branky, aby se neotáčela, přitahování míče k vašemu tanku nebo dokonce bonus pro létání. Trvání účinku bonusů je buď jednorázové, dlouhé deset až třicet sekund, třetinu nebo celý zápas. Bonus, který jste nepoužili a už se vám nehodí, můžete v obchodě prodat, ale pouze za polovinu jeho ceny.

TANKY A OPONENTI. Je nemyslitelné, abyste celou hru „sportovali" pouze v jednom stroji. Nevymýšlíte a nekonstruujete si sice vlastní tanky, ale autoři svěřili vaši touhu po novém hardwaru do rukou odborníka z TankShopu. Tanky mají šest parametrů (akcelerace, nejvyšší rychlost, palebná síla, štíty, držení míče a cornering (nepřišel jsem na to, co by to mohlo být)), každý jinou kombinaci. Můžete se tak setkat s tanky robustními, s velkými štíty, ale malou rychlostí, nebo s tanky mrštnými a snadno zranitelnými.

Protivníci jsou chloubou této hry, respektive je to jejich inteligence a chování. Stejně jako tanky, mají i vaši oponenti různé vlastnosti jako umění boje, umění hry, obrana, agresivita, zručnost v pilotáži a přesnost střelby. Zatímco například Brick je mariňák se svalem místo mozku, Arson je pěkně naštvaná ženská, která se bude spíš než na střílení gólů soustředit na to, jak by vás co nejrychleji usmažila laserem a nějakou tou raketou. Snyper se vám snaží dostat za záda a počastovat vás dávkou raket a Shadow hojně využívá bonusů pro neviditelnost a následného překvapivého útoku nebo gólu. Podstatné na tom je, že se to o vašich oponentech nejenom píše na obrazovce, ale že se tak skutečně chovají.

HLAVNÍ MENU. Každé hlavní menu by mělo nabízet několik možností a hlavní menu v *BattleSportu* není výjimkou. První z možností je INSTANT ACTION, kde volíte arénu, soupeře, tank, časový limit pro střelu a „jede se". Podobný je EXHIBITION MODE, který se liší pouze přidanou možností navštívit obchod a zdarma tam nakoupit a možností určit typ hry (hrací doba omezena počtem gólů nebo různě dlouhými (1-9 minut) třetinami). V obou módech máte na výběr z pěti protivníků a pěti tanků. To, co dělá z těchto voleb něco víc, než trénink na hlavní volbu TOURNAMENT, je možnost zvolit za protivníka místo počítače člověka, popřípadě kamaráda. Popisovat pocit, když se obrazovka rozdělí na dvě části a vy začnete prát do kamaráda jednu salvu raket za druhou, bezprostřední reakce na právě vstřelený gól, které nemají daleko k násilí z náhlé ztráty sebekontroly, tak tohle popisovat nemá cenu. To se musí zažít. Každopádně je to dostatečný důvod pro koupi téhle hry, i kdyby chyběli skvěle naprogarmovaní protivníci, se kterými se setkáte v TURNAJI. Tam začínáte jako absolutní zelenáč se dvěma tisíci kredity na kontě a postupně se probíjíte až k současnému šampiónovi, kterého se pokusíte obrat o titul. Zde budete mít možnost, pokud budete dostatečně schopní, setkat se se všemi protivníky i tanky.

BATTLESPORT

91

grafika: 85
animace: 80
hudba: 85
zvuk: 90

testováno na: 3DO FZ-10

pro: velmi slušná rychlost hry, inteligence a chování protivníků, jedna z nejlepších her pro dva hráče **proti:** netuším

Vynikající hra pro jednoho hráče, která „vydrží dlouho čerstvá", pro dva hráče se nezkazí snad nikdy. Rychlá, atmosférická akce, při které vás bolí ruce od křečovitého svírání joypadu.

TEN ZBYTEK. K hudbě se nenachází lehce slova. Ne snad, že by byla tak skvělá, ale dokonale se hodí k rychlé akci hry a typicky se poněkud opakuje, ale to jenom pro někoho, kdo si na to dá speciálně pozor. To je vše, co se o ní dá říci. Každý zápas samozřejmě komentuje dvojice chlapíků, kteří se předhánějí v nadšení nad gólem, vyražením míče nebo rozstřílením jednoho z hráčů. Komentář by sice mohl být trochu pestřejší, ale ještě si rádi zařvete spolu s komentátory, až dáte rozhodující branku v prodloužení, a na pestrost komentáře si úplně zapomenete stěžovat. A samozřejmě rakety bouchají, lasery syčí atd.

Od prvního okamžiku v aréně se začnete neustále vyhýbat raketám protivníka, studovat jeho taktiku, nepřetržitě skákat, kontrolovat radar, oplácet raketami za rakety, sledovat časový limit pro střelu a honit bonusy po všech možných koutech arény. Neustanete, dokud si rozumně neřeknete: „Tak dost bylo zábavy, jdu dělat něco užitečnějšího.", nebo dokud neporazíte posledního protivníka a neuděláte z něj bývalého šampióna *BattleSportu*. Já osobně jsem pro tu první možnost, ale nedělám si o vás iluze, vy fanatici. **—Fanatic**

Earthworm Jim

„Tohle je jediný level, který se ve hře několikrát opakuje. Vaším cílem je předhonit toho zuřivého kosmonauta, který se vznáší před Jimim."

Hrdinná žížala proti všemu tvorstvu.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486DX2/66, 16 MB RAM, ts CD
minimum:	PC 486DX/33, 8 MB RAM, ds CD
typ:	arkáda
žánr:	akční
tvůrce:	Activision
producent:	Activision
datum vydání:	prosinec 1995

PETR SLOVÁČEK

Stejně, jako je nepředstavitelný svět bez válek, život bez vzduchu a láska bez sexu, tak nepředstavitelné jsou i počítačové hry bez akčních plošinovek. Dokonce by se dalo říci, že arkády byly vlastně jakýmsi herním počátkem, ze kterého se všechny ostatní žánry teprve vyvinuly. Jestli jste někdy viděli *Duke Nukema* číslo jedna, tak asi víte, o čem mluvím. Zkrátka plošinovky jsou stále vděčné téma, které asi nikdy nezrezaví. A jelikož firma *Activision* si je toho zřejmě velmi dobře vědoma, vypustila v pořadí již druhou hru tohoto typu. Po zdařilém *Pitfallu* je tu další adept na dobré ohodnocení, nesoucí název *Earthworm Jim.*

„I když to tak nevypadá, Jimi rychle utíká před obludou, která ho chce sežrat. Její velký apetit bude brzy chytře využit."

HEJBEJ NOSEM, HÁDEJ KDO JSEM?

Eartwormem se v jazyce anglickém zove naše žížala, i když po chvíli strávené před monitorem si nejsem tak docela jist, zda-li je toto tvrzení pravdivé. Rozhodně naše žížaly mi nepřijdou tak bojovné a agresivní (hlavně po dešti, kdy po nich lidé na ulicích klidně šlapou), jako tato anglická, firmou *Activision* stvořená (na Západě byli dycky holt tvrdší). Ale zpět. *Earthworm Jim* je hlavní hrdina stejnojmenné vynikající hry, nemající jiný cíl, než vás výborně pobavit a úplně vysílit. V jejích dvaceti úrovních na vás čeká spoustu skákání, střílení, skákání, střílení a překvapivě také skákání a ..... létání. Jak již jsem řekl, žížala Jim je hrdina. A mimo to, že je dokonce hlavní, je ho také pořádný kus. Nelekne se ničeho a bojuje se vším možným, jeho odvěkým nepřítelem kosem počínaje a rozzuřeným sněhulákem například konče. Tedy bojuje, ale samozřejmě pod vaším vedením. A to, jak asi tušíte, nebude nijak jednoduché. K vaší nezbytné obraně vám slouží jakási žížalí pistole a improvizovaný bič, který Jim získá tak, že se chytne za hlavu, vytáhne se ze svého obleku, mrskne sebou proti nepříteli či háku, kterého buďto zneškodní nebo se ho chytne, to již záleží na situaci, ve které tento bič použijete. Čekají vás také úrovně, kde bude Jim vystupovat jaksi „naostro", neboli jak sám říká „nude". Zde nemáte možnost se nijak bránit, ale nemusíte mít strach, protože není proti čemu. Musíte pouze skákat a skákat. Hra obsahuje také několik levelů, ve kterých Jim létá na jakési trysce letadla a vyhýbá se při tom meteoritům. Musí letět tak rychle, aby předhonil jeho soupeře kosmonauta a dorazil na další planetu jako první. Myslím, že pokud ještě dodám, že každá úroveň vypadá úplně jinak, a že se také trochu mění váš pohyb v nich, bude asi všem jasné, o jak dobrou a v tomto žánru poměrně originální hru se jedná. Děkujme bohu, konečně jsme se po dlouhém době dočkali.

A JAK JE TO PROVEDENO? Co se týče grafického zpracování, *Earthworm Jim* běží pod Windows 95, ve 256 barvách a v takové velikosti okna, jakou si vyberete. Dosti mě překvapilo, jak dobře si hra s Okny rozumí, konečně tedy někdo Gatese převezl a napsal to tak, že si uživatelé nemohou stěžovat. Už sem tomu ani nevěřil. Snad si z toho ostatní autoři vezmou příklad. Hru doprovází velmi dobrá hudba (no už to s tím chválením nějak přeháním, ne?), „vypálená" na CD-čku. Ke každé úrovni přísluší jiný motiv, podle toho, kde se právě odehrává a je tedy zkrátka přesně tam, kde má být.

NĚKOLIK SLOV ZÁVĚREM. Hru *Earthworm Jim* vám nemohu nedoporučit. Je sice trochu obtížnější, ale její hratelnost se pohybuje přesně na té hranici, kdy je pekelně těžká, ale přesto vás nepřestane bavit a vy jí budete hrát dokola tak dlouho, až všechny problémy překonáte. A jedno vám mohu slíbit určitě. Nádherně se u ní uvolníte. Tak honem do toho.

—Twyn

„Ve hře se povozíte i na cvičené kryse."

EARTHWORM JIM

82

grafika:	78
animace:	60
Hudba:	85
zvuk:	76

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD

pro: skvělá zábava, spousta úrovní, originální nápady, **proti:** trochu větší obtížnost, ale nevím jestli je to zápor

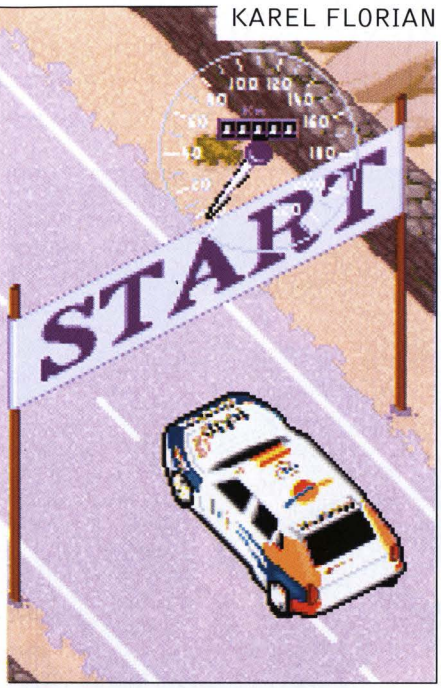
Rozhodně nejlepší akční plošinovka v poslední době, okořeněná spoustou humoru.

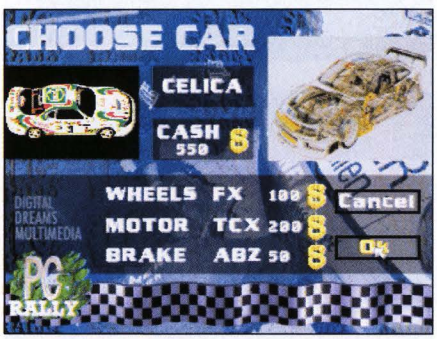
„Dlouhou chvíli si Jim krátí důkladným cvičením."

platforma: PC
minimum: 386, 4 MB RAM, 8 MB HDD
doporučeno: nekupovat
výrobce: DDM
distributor: ToWer Communications
datum vydání: jaro '96

KAREL FLORIAN

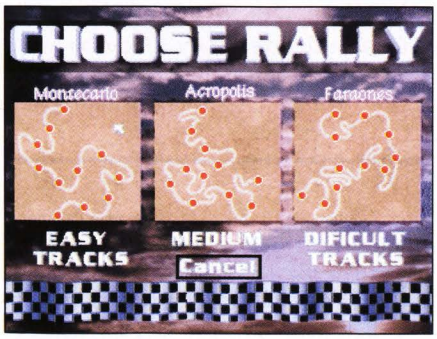
Rally





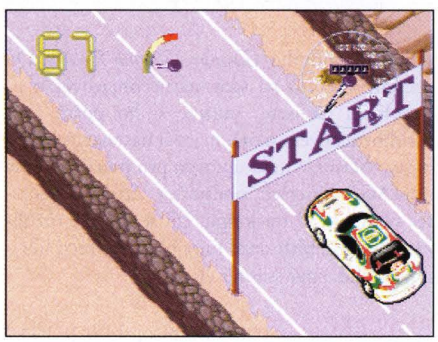
HMM.. Španělská firma *DDM (Digital Dreams Multimedia)* je pro mě zcela neznámá. Nicméně mě potěšila její objevivší se hra odehrávající se v závodním prostředí plném aut a záludných tratí. Hru jsem popadnul a odnesl domů... Takhle nějak začíná moje dramostory o *Rally*. Jak pokračuje se dozvíte dále.

PŘÍBĚH. Tak si tak přijdu domů, zapnu počítač, naleju si kolu a vyndám propagační balík firmy *DDM* obsahující *Rally*. Vyndavám jednu dobrou a druhou nalomenou disketu, tu první vkládám do drivu a zapínám instalaci příkazem „instalar". Vzápětí se mi objevuje na monitoru záhadný nápis v nějakém mně neznámém jazyce, v němž jsem posléze rozpoznal španělštinu, který nabádá „USE: INSTALAR (UNIDAD)".



Dovtípil jsem se významu a hru nainstaloval. Vzápětí jsem španělsky tázán na mou zvukovou kartu. Žádné DMA, Interrupt nebo něco podobného, neřku-li autodetekce, no hrůza. Po chvilce psychického zápolení a kombinování

Znáte ten pocit, kdy se ve vás všechno vzpříčí, chystáte se vyskočit na stůl a začít řvát z plných plic, protože vaše trpělivost a předsudky o kvalitě her jsou tytam a vaše mysl se brání o stosedm? Ne? Pak si utíkejte koupit hru *Rally* - uvidíte.



angličtiny s francouzštinou a němčinou přicházím na vhodnou kombinaci a hru pouštím. Rozjíždí se zběsilá hudba a objevuje se herní menu (anglicky!) čítající čtyř řádek. Okamžitě volím závod a jedu. Po něco málo okamžicích jsem spatřil moje vozidlo z pseudo 3D pohledu. Pak přichází mluvené 3, 2, 1 - GO! s opožděným slovem (anglickým) a já tisknu plyn. Ozývá se héén-héén a hned na to mám na tachometru slabých 220 km/h. Trať ubíhá vcelku dobře a přichází první zatáčka. Bleskurychle si osvěžuji své neblahé zkušenosti se hrou *Power Drive* a stylem „smyk-rána-smyk" vjíždím do zatáčky. Otloukám se o první mantinel, ale pořád stejnou rychlostí uháním dál. Přichází první navigační šipka podivného vzezření, jejíž význam jsem poznal až dál, když jsem se v kotrmelcích roztřískal o skálu někým náhodně položenou na silnici. Vracím se zpět na start a začínám znovu. Čas mi kupodivu stále ubíhá a já pamětlivý prvních dvou zrad závodím dále... Na trati se objevily i další záludnosti, jako třeba kaluž oranžové tekutiny tvářící se jako olej, který neklouže. Místy jsou pohozeny klády, které kupodivu neplní stejnou funkci jako v *Lotusu Esprit*, ale zrádně vás zastavují a otloukají. Občas můžete narazit také na barely nafty (zřejmě od J. R. Ewinga), které jsou velmi zdařile rozestaveny tak, aby vám co nejvíce zabránily v jakékoli rychlejší jízdě, neřku-li zábavě. Další záludností, která může velmi nemile překvapit, je fakt, že když jsem míjel kládu, skálu nebo diváka ležícího-fotícího na trati, a vyhýbal se jim z dálky dvou centimetrů (na monitoru), stejně mě odrazili a zpomalili. Místy překvapí pořád stejný zvuk motoru a nelogičnost, dle které počítač rozděluje momenty, kdy se převrátit a kdy nepřevrátit. Jel jsem například rychlostí cca 200 km/h (dosáhnete jí asi tak za 1 sekundu - záleží na rychlosti procesoru) a čelně jsem najel na mantinel. Ten se mírumilovně usmál a odstrčil mě s mateřským citem a dál si mě nevšímal. V další zatáčce jsem prozíravě zpomalil a jen tak lehce ťuknul do mantinelu. Ten se však zatvářil jako rozzuřený předseda spolku pro ochranu mantinelů a odhodil mne v dál, roztočiv mě v piruety-vývrtky. Zkrátka a dobře, hra se chová nelogicky až to bolí. Jo, a auto? Už jste někdy viděli tancující Toyotu Cellicu? Ne? Hm, podívejte se na *Rally*. Nerealističtější chování automobilu jsem fakt neviděl, snad jedině v seriálu Knight Rider. No nic.

ALE CO, hlavně že tu zase máme závody jenom na dvě diskety, které se dají hrát, ne? Abyste se dozvěděli něco podrobnějšího, tak vám tedy prozradím, že tratě se dělí podle obtížnosti do tří kategorií na „easy, medium, hard". Každá trať mimoto obsahuje deset sekcí odlišného charakteru (zima, noc, led) a odlišných záludností. Hra obsahuje kromě fára Toyota Cellica také Lancii Integrale. Auta si vyberete ještě před samotnou jízdou. Ve hře si můžete dokupovat do auta různé motory, brzdy a pneumatiky. Opravna či poškození vozu se zde nekoná. Co se týče grafiky - vidíte obrázky a zvuk či hudba nestojí za nic. Zkrátka, celá hra nestojí vůbec za nic.

RALLY

15

grafika: 40
animace: 45
hudba: 20
zvuk: 10

testováno na: 486 DX2/66,16 MB RAM
pro: vynikající proti **proti:** dobrý pro **Šmárjá noho!**

V BLAŽENÉ vzpomínce na *Power Drive* či *Micro Machines* a jejich maličká autíčka se s vámi loučím a varuji vás - tohle přece nemáte zapotřebí. **—Roger T.**

JOSEF KOMÁREK

Gloom Deluxe

Přestárlý Gloom v novém a lepším kabátě. Stojí to vůbec za to?

platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	Amiga 1200, 030 + Fast RAM, HDD
minimum:	Amiga 500, CPU 020, 2 MB RAM
typ:	3D akční
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1 - 4
producent:	Black Magic
vydavatel:	Guildhall Leisure
datum vydání:	1995/96

To se nám jednou takhle v létě dostal do pracek *Gloom.* Byli jsme z něj u vytržení, hráli jsme ho až do úplného vyčerpání. V té době byl skvělý, zdálo se nám, že je nepřekonatelný. Opak se stal pravdou, protože na podzim konečně vyšel *Alien Breed 3D,* sice trochu nedodělaný, ale téměř nikomu to nevadilo - pravděpodobně jenom mně (viď, Michale Matějko?). Pak dorazili i *Fearsové,* ovšem ze stínu *Bředa* se vinou hodně špatného enginu nedostali. A pak jsme ještě shlédli dema na *Nemac 4* a *Breathless,* který nám svým grafickým zpracováním skutečně vyrazil dech. Před Vánoci nám *Guildhall Leisure* laskavě poslali demo na *Gloma Deluxe,* které mimo spousty voleb pro všemožné Amigy a přídavný hardware skýtalo i ukázku nových misí. Nyní tu máme verzi plnou a já musím konstatovat, že *Black Magic* zase jednou ušili na konzumenty jejich her pěknou boudu.

GLOOM. První komerční střílečka na Amigu 1200. Milá hra na zabíjení. Jdete chodbou a najednou se proti vám vyřítí dvacet, někdy i třicet a víc nepřátelských bytostí. Pálíte naplno ze svého plasma gunu, nepřátelé řvou, jejich těla se trhají na kusy a vnitřnosti se ladně snášejí na podlahu, kde případně i zůstávají. Jdete dál, otevřete dveře, proti vám se vyřítí... dost stereotypní, nemyslíte? Takový byl první *Gloom.*

SETUP. Slůvko *Deluxe* naznačuje přítomnost četných zlepšováků, které autoři do hry přidali. Protože však v přiloženém manuálů není o těchto novinkách ani žň, budu muset zaktivovat celou svou paměti. HIMEM is testing extended memory ... chrrkhrr... dobrý! V první řadě je to program Setup, ve kterém si nastavíte, zda chcete hrát původního *Glooma, Glooma Deluxe,* OS friendly *Glooma* na samostatné obrazovce o libovolném rozlišení, můžete si ho pustit i ve Workbenchovém okně, máte-li nastavených 256 barev. *Gloom* je nyní upraven pro používání i na non-AGA Amigách, podporuje virtuální i-Glasses včetně head-trackingu, čili se můžete rozhlížet odkud se blíží další fujtajblíci, zatímco likvidujete jiné o pár stupňů vlevo.

PLAY GLOOM. Tento soubor spustíte poté, co se vypořádáte se Setupem a všechna nastavení si uložíte. V případě, že jste zvolili klasického *Glooma,* budete ho mít. Ti normální si zapnuli *Glooma Deluxního,* který se však, co se hry týče, od toho původního vůbec neliší. Stejné staré levely, stejné tváře protivníků, stejné zvuky, stejná hudba. Kdepak jsou nové úrovně z dema, he? Připravují se do *Glooma 2.* Pravděpodobně.

Menu „nového" *Glooma* se od klasického liší pouze typem a barvou fontů, nenajdeme tu žádné nové položky, takže v klidu rozjedeme hru. První novinka, hrdinovi konečně vyměnili neviditelné něco za viditelnou zbraň. Obraz je v malinkém okýnku v rozlišení 1x1 pixelu. Velikost okna lze samozřejmě měnit a hrubost grafiky také od 1x1 až po hrozných 4x4 (že by si pětistovkaři zahráli i bez turbokarty?). Kosmetických úprav doznaly textury stropů a podlah, nyní vypadají o mnoho lépe. A to je všechno, víc zlepšení tu již nenajdeme.

BUY GLOOM? Ne, rozhodně vám nedoručuji, abyste *Glooma Deluxe* kupovali. Podpora i-Glasses je sice lákavá, jenže tu bude zřejmě připravovaný *Gloom 2* mít taky. Nic nového tu není, prostředí jsou naprosto stejná jako originální *Gloom.* Pro zakcelerované pětistovkaře to může být dobrá investice, pro dvanáctistovkaře již nikoliv, ti již totéž hráli v létě. Mé původní nadšení z *Glooma* (Ex. 49, 87 % - chybama se holt člověk učí, viď, Michale Matějko?) již pradávno opadlo. Tento styl 3D střílečky už dnes pravděpodobně nikoho nenadchne. Nebo se ještě někdo takový najde? **—Joe**

GLOOM DELUXE

56

grafika: 85
animace: 68
hudba: 71
zvuk: 70

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

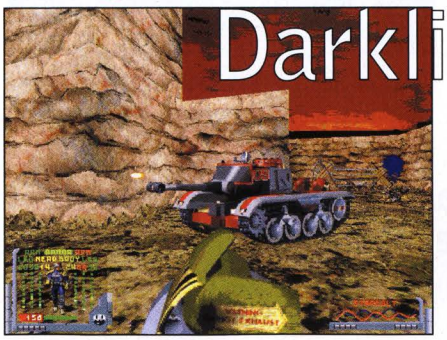
speciality: pro propojení dvou Amig přes telefonní síť je k dispozici ještě širší rejstřík použitelných modemů

pro: řada vylepšení v enginu **proti:** stále stejný plochý *Gloom*

Víte, jak poznáte originálku *Glooma* a *Glooma Deluxe?* Starý *Gloom* na krabici nemá malou nálepku s nápisem *„DELUXE".* Čili se liší zhruba stejně, jako hry v nich skryté.

MIREK KOPECKÝ

Cybermage: Darklight Awakening



platforma: PC-CD
minimum: 486 DX/40, 8 MB RAM
doporučeno: Pentium 90, 16 MB-RAM
typ: 3D akční
žánr: sci-fi
producent: Origin
distributor: Origin
datum vydání: únor '96

CYBERMAGE

63

grafika: 60
animace: 60
hudba: 65
zvuk: 70

testováno na: 486DX4/100, 8 MB RAM, qs CD

pro: kouzlení **proti:** hardwarové nároky, stereotyp, ovládání

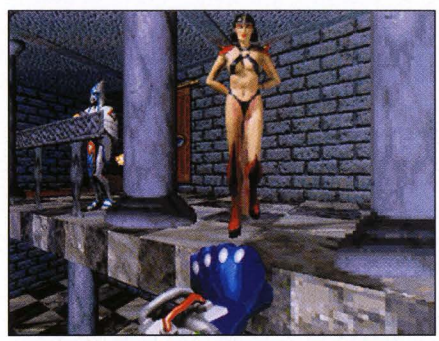
Nic moc. Taková rádoby DOOMovka.

Co to na nás zase ten Origin hraje.

DOOM, VĚČNÝ RIVAL. *Cybermage* není nic jiného, než naprostá „dokonalá" kopie *DOOMa.* Nepřibylo zde kromě přepnutí do SVGA nic nového, co by mohlo překvapit. Systém enginu je rovněž okopírovaný. Terén není vůbec členitý. Zdi jsou stereotypně kolmé k zemi, což je vidno skutečně u těch největších gigaslátanin. Efekt *DOOMa* tu hraje velkou roli. Vemte si například božského *Terminatora: Future Shocka,* tu volnost pohybu, kterou umožňoval, pohledy do všech možných stran, já nemohu, než neustále pragmaticky tvrdit, že není možné dokola vytvářet pitomosti, jenž chtějí využívat magickou tendenci *DOOMa, Heretica* a já nevím koho ještě a přitom zapomenout na všechno okolo zpracování. Já trvám na tom, aby hra měla skvělou dějovou linii, bombáckou atmosféru, o zábavě nemluvě.

Cybermage měl být cosi mystického, co by mělo připomínat válečný konflikt v budoucnosti a volně tak navazovat na komerčně úspěšný komiks. Již teď mohu prohlásit, že komiks je zaručeně lepší. Nyní bych se zmínil o grafické stránce. O nic tak převratného se nejedná. *Cybermage* podporuje SVGA (pokud to SVGA skutečně je). Grafika je včetně drobných exteriérů naprosto přiblblá. Obyčejné chození chodbami procházení tunelů, vcházení do střežených objektů či vstupy do barů, hotelů, nočních klubů s billiarovými stoly. SVGA má stejné rysy jako VGA a navíc kromě některých slušných předmětů a nepřátel je o mnohem lepší. Kdybychom to ale porovnali s například *Witchavenem,* vzešel by vítězně *Witchaven.* Po grafické stránce není nic, co by mělo ulehnout ve Vašich myslích. Nejvíc mě ovšem šokovaly hardwarové nároky, které nemají obdoby. *Origin* se zase spojil s *Lucas Arts* a z toho plyne, že pod Pentium 120 se nehnete. V SVGA Vás nezachrání ani Pentium 133!! Kam ta společnost dnes spěje. Když budou neustále přidávat hardwarové požadavky, sníží se počet kupujících, jelikož nikdo nemá na to, aby si každý měsíc dokupoval nový a nový procesor a nakonec zjistil, že ani jeho hektarychlé zvíře nemá schopnosti uvést SVGA na pravou míru do pohybu, to je jasné. Na mé 486 DX4/100 Mhz bylo VGA ještě únosné.

CYBERNETICKÝ MÁG BUDOUCNOSTI. Tento mág je vybaven širokou škálou zbraní, jež vás uspokojí. Navíc tu máme i kouzla a magické předměty ukládající se v inventáři. Tyto předměty budete sice potřebovat, ale na tak nesmyslných místech, že nikdy nebudete schopni pochopit kontext celé scény. Používání předmětů je tedy dost nelogické. Mise jsou nemálo obtížné. Pokud si vzpomenete na *Hexena,* kde jste zběsile hledali páky otevírající tajné průchody a dveře, tady je to samé v bledě modrém, akorát trochu (trochu hodně) nepochopitelné. Naštěstí je tu kouzlení, jenž odděluje *Cybermage* od totálního propadáku. Nic extravagantního neuvidíme ani v briefingách,



outrech, intrech. Všechno mi to připadá nepřiměřeně paradoxní. Zvukový doprovod naštěstí nevede k úplnému šílenství (= dá se poslouchat). Hudba není k zahození, ale kromě některých mírných soundtracků a rockerských skladeb od neznámých skupin tedy zase tolik neohromí. Všechna tato negativa jsou doprovázena kontroverzním příběhem a sugestivním příběhem. Kdybych si vzal za vzor *System Shocka* nebo *Terminatora: Future Shocka,* možná by z toho něco vzešlo, něco na způsob hry. Jestli budete opravdu okouzleni obrázky, vězte, že těchto momentů je ve hře minimum. Díky své obtížnosti *Cybermage* tedy není ani pro juniory a začínající pařany „novice". *Cybermage* bych asi nejvíce přirovnal ke hře *Cyclones.* Stejné grafické zpracování, v tom to nejspíš bude. Jinak tu je rozmanitost výběru prostředí, lesy, louky, náměstí, předměstí atd. V některých náročných aplikacích třeba v lese se CPU začne i ve VGA nepříjemně cukat. Chce to Pentium Pro nebo 686, nebo P6.....1000!!!!@#$#@$ aarghh!

Cybermage: Darklight Awakening je sice jeden z horších produktů firmy *Origin,* ale o propadák se nejedná. Pokud chcete *DOOMovku* do sbírky, kupte to, jestli si ale pod názvem *Cybermag* představujete cosi jedinečného, musím Vás zklamat. — **KEVIN**

platforma: PC-CD
doporučeno: PC 486 DX, 4 MB RAM, ds CD, Sound Blaster
minimum: PC 486 SX/25, 4 MB RAM, ds CD
v přípravě: PC
typ: akční
žánr: sci-fi
počet hráčů: 2 hráči
producent: Merit Studios
vydavatel: Merit Studios
datum vydání: říjen 1995

Akce konečně začala. Právě jsem zničil jednoho dotěrného a nebezpečného samonaváděcího robota.

Tentokrát se prostředí změnilo dost razantně. Trávník, kytičky, bublající bažiny...

Svět je o nějaké století starší a **budoucnost začínají ovládat ničivé stroje.** Mezi nimi je i jeden - černá ovce. Ten byl svěřen do rukou vám...

The Machines

VLADIMÍR PONECHAL

Hra začíná vyobrazením města budoucnosti. Bohužel tato část je podle mě trochu odfláknutá a tím pádem se ani zdaleka nedá mluvit o nějakém zázraku. Tady se pomocí kláves pohybujete po statickém obrázku (jenom sem tam něco bliká) mezi jednotlivými obchody, opravnami ... Ano, ti chytřejší z nás už určitě pochopili, že ve městě v průběhu hry budete nakupovat, stavět a opravovat svého ničivého robota. Záleží jenom na tom, jak vám to půjde a jak dobrého sponzora (myslím tím po finanční stránce) budete mít. Vypadá to tak, že v budoucnosti ani slepice nehrabou zadarmo (pokud v té době slepice ještě jsou).

NĚCO PRO KLÁVESNICI, BYSTRÉ OKO A HBITÉ PRSTY. Za předpokladu, že jste si už vybrali, co jste si chtěli vybrat nebo opravili, co jste si pokazili, si můžete spustit už konečně ty zběsilé boje. Objeví se obrazovka, která je rozdělena na dvě základní částí. Hrací pole a pás s tím důležitým (tím mám namysli čas, score, poškození...). Hrací pole je zobrazené, jak jste si už určitě všimli na obrázcích, seshora. Boje jsou rozmístěné do úrovní, ve kterých se mění prostředí, i když je pravda, že až tak razantní rozdíly vidět není. Do cesty se vám budou stavět různé překážky, jako elektrický proud, který když se ho dotknete vám rozzrní celou obrazovku a samozřejmě trochu poničí váš stroj. Dále tam jsou šipky, které vám povolí jít jenom jedním směrem, nebo propadliště a tak dále... Zpočátku se vám bude zdát, že hra je velmi primitivní a jednoduchá. To však až tak jednoduché nebude. Oni totiž autoři, vzhledem k tomu, že počítali s hrou dvou hráčů, rozvrhli klávesy jinak než jsme zvyklí. Takže odpadají šipky a vy si pěkně zvykejte (je pravda, že nové klávesy se dají nadefinovat, ale ne všechny a právě v tom je ten háček). Proto zpočátku budou vaši soupeři až hrozně primitivní a vy si budete lámat prsty za jejich neposlušnost. Velmi se mi líbilo, že poškození není shrnuto do jediného faktoru, ale pěkně hned do šesti. Takže se vám stane, že vaše bojová hračka odmítne jezdit nebo dokonce střílet. V tom případě je lepší hned opustit bojové postavení a přesunout se do města, kde opravíte menší závadu za míň financí, než se s robotem trápit a potom minout všechny peníze za rekonstrukci rozstříleného vraku. Přitom opravovat můžete buďto manuálně nebo automaticky. Automatika, jak to pěkně zní, je věc, u které stačí držet jenom tlačítko a všechno jde samo. No jo, jenže to stojí kupu peněz a sponzor není nevyčerpatelný. Kdežto při výběru volby manuál (stojí to nějaké peníze, ale ne tolik), se vám na obrazovce objeví schéma s časem, který je neuvěřitelně krátký. Schéma je samozřejmě popřehazovaná a celá oprava spočívá v tom, že jednotlivá políčka přehazujete tak, aby do sebe pasovaly. Zdá se to být jednoduché? To jo, ale když toho času je tak zatraceně málo a ty klávesy se furt pletou.

Další výhodou této hry je velké množství náhradních dílů. Po každém odehraném levelu se nějaké nové objeví v nabídce. Jenom po třetím levelu jsem napočítal pět nebo šest různých pohyblivých mechanismů, přičemž samozřejmě má každý jiné vlastnosti, které jsou v bojích pořádně znát.

O co však v celé hře jde? Úrovně, do kterých je celá hra rozvržená mají kdesi zapletený konec (goal), ke kterému se musíte dostat přes různé překážky, zamčené dveře a samozřejmě přes haldu nebezpečných nepřátel, kteří nemyslí na nic jiného, jen jak vás poslat do věčných lovišť. Záleží jenom na vás jestli si zlámete vaz nebo hru raději dokončíte?

KOUKÁME SE. Grafika, jak jste si už všimli, není nic moc. Běží při rozlišení 320x200 a na některých místech podle mě dělá i mírnou ostudu. Ale nejlepší bude, když jí to odpustíme. Dále mě překvapuje proč má tato hra minimum až od 486. Nic takového, co by si vyžadovalo vysokou konfiguraci, jsem jaksi nezpozoroval. Snad jenom, když hrají dva hráči najednou.

Animace také moc slávy nenadělá. Ono je to také dané tím, že pohled shora moc pohybování neodhalí. Tím si vlastně autoři ušetřili práci. Těch pár animací, které ve hře zpozorujete, jsou udělané celkem pěkně a kvalitně.

POSLOUCHÁME. Ti, co vlastní nějakou celkem dobrou zvukovou kartu, mohou poslouchat kvalitní bouchání, vrzání, mlácení, třískání. Zvuků je ve hře dost a určitě hned jenom tak neomrzí. Ale doporučoval bych mít hlasitost stáhnutou do rozumných mezí. Jinak se vám může stát, že vám přijde domů obsílka k soudu. Hudba je na tom obdobně. Je pravda, že ve většině případů je celkem krátká, ale kvalitou nějak moc nezaostává a celkem dobře doplňuje hraní.

NAKONEC. CD obsahuje demoverze dalších dvou her - *Hockey 95* a *Double Trouble*. Jedno je však jasné. Hra *The Machines* moc neoslní náš herní trh. **—Vlapon**

Bonus. Možná, že po dohrání tohoto levelu budu mít konečně na ten laserový kanón.

THE MACHINES

65

grafika: 65
animace: 60
hudba : 65
zvuky: 70

testováno: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, ds CD, SB16 ASP

pro: pro dva hráče celkem dobrá zábava

proti: trvá nějaký čas než se ve hře zorientujete

Pro dva celkem dobré, pro jednoho zanedlouho nechutně nudné...

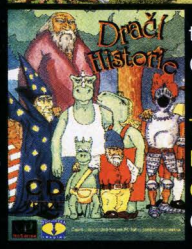
VOCHOZKA TRADING

HRY FIRMY VOCHOZKA TRADING

SKRZ NASKRZ ČESKÉ!

DRAČÍ HISTORIE - NOVINKA!!!

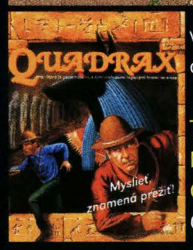
Dračí rodinka z tohoto vyprávění je veskrze civilizovaná. Avšak zlá kouzelná hůlka Evelýna umírá nudou, a tak ji napadne, že ovládne svět. Navíc se ztratí starý dračí otec a syn Bert je nucen jít do světa. Hra je na CD-čku plně česky namluvena!!



Tým: NoSense
Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM
Cena: 3.5" verze 395,- Kč
CD verze 475,- Kč

QUADRAX - NOVINKA!!!

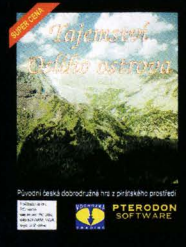
Tajemný sluneční chrám se objevuje každé čtyři roky. Uplynuly celé generace a tisíciletí, zanikly staré říše, ale nikdo, kdo ho našel, se již nevrátil. Quadrax je nejnovější hra slovenské produkce pro ty, kteří si chtějí protáhnout mozkové závity.



Tým: Cauldron
Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM
Cena: 3.5" verze: 495,- Kč
CD verze: 575,- Kč

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA

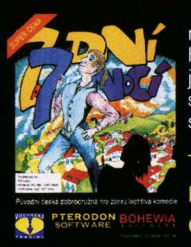
Hra Tajemství Oslího ostrova jakoby navazuje na dvě slavné americké hry (The Secret of Monkey Island). Je však zpracována trochu jinak a hlavně - česky. Hlavní hrdina, rádobypirát Gajbraš, se zde utká s bratrem svého bývalého protivníka LeČuka, nelítostným LeGekem. Po ztroskotání své lodi se ocitá sám na pláži neznámého ostrova....



Tým: Pterodon Software.
Minimální konfigurace: PC 286, 1 MB RAM
Cena: 275,- Kč

7 DNÍ A 7 NOCÍ

Venca Záhyb je soukromý detektiv, ale zároveň vyhlášený lempl a budižkničemu. Jednoho škaredého dne zase sedí sám v kanceláři a okusuje tužku, když v tom rozrazí dveře chlápek, který rozhodně nemá hluboko do kapsy. Sdělí Vencovi, že musí nutně na měsíc odjet a požádá ho, aby mu zatím hlídal jeho sedm dcer. Jen ať se jim nic nestane, jsou to ještě panny! Pokud svůj úkol splní, bohatě se mu odmění. Venca souhlasí, ale ještě týž den se s kamarádem vsadí, že je všechny dostane.



Tým: Pterodon Software
Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM
Cena: 320,- Kč

RAMONOVO KOUZLO

Bylo tomu brzy zjara, kdy zlý čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového města. Nejprve se usadil v jednom z okolních lesů a potom se zbavil všech hodných skřítků. A nakonec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...

Tým: Michal Software
Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM
Cena: 385,- Kč

AGENT MLÍČŇÁK

Právě jsi se vracel domů, když tě někdo chytil za rameno. Byli to dva muži v pláštích. Nesnesli žádný odpor. Dovlekli tě do jakési kanceláře a tam vše začalo. šéf organizace Hurvínkovo spasení tě požádal, aby ses stal tajným agentem. Po chvilce váhání souhlasíš a to je začátek tvých bláznivých dobrodružství. Texty napsal Andrej Anastasov.

Tým: Metropolis Software House
Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM
Cena: 395,- Kč

PŘIPRAVUJEME: RYTÍŘI GRÁLU

Obrovský dungeon s rozsáhlými lokacemi a dokonale propracovanou hratelností. Plynulý pohyb po čtvercích, automaping a rozsáhlý manuál předurčují tuto hru k tomu stát se nejlepším titulem firmy Vochozka Trading. Vyjde již v dubnu tohoto roku na disketách i CD-ROM.

Hry zakoupíte ve svém obchodě s výpočetní technikou, nebo si je můžete objednat na dobírku (k ceně neúčtujeme poštovné ani balné!) na adresách:

Čechy - Vochozka Trading, Bolzanova 42, 618 00 Brno. tel/fax 05-535 113 **Slovensko - Riki,** P.O.BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel. 07-496 346
Prodej v ČR dealerům za velkoobchodní ceny: **VISION,** Krupkovo nám.3, 160 00 Praha 6, tel.02-2431 5570, fax 02-2431 3691

© 3D Realms Entertainment, 1996

najdete cestu ke svému počítači?

Objednávky a veškeré další informace obdržíte v kterékoli sekci vydavatelství Computer Press:

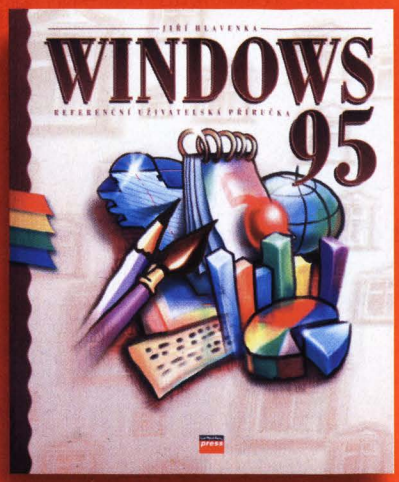
Computer Press Brno,
Haasova 27,
616 00 Brno,
tel./fax: 05 – 41 21 83 50,
41 24 00 93–4,
dr. Kateřina Vobecká,
Daniela Cupáková
Computer Press Praha,
Hornocholupická 22,
143 00 Praha 4,
tel./fax: 02 – 40 18 841,
ing. Petr Samšuk
Computer Press Ostrava,
1. máje 11,
709 50 Ostrava-Mar. Hory,
tel./fax: 069 – 54 942,
Rudolf Volný
Computer Press Slovakia,
Hodálová 3,
841 05 Bratislava,
tel./fax: 07 - 72 63 65,
Martin Beneš

Jak získat naše knihy zdarma ?

Předplatitelé časopisů vydávaných v Computer Pressu mají nárok na knižní prémii zdarma až do částky 250,- Kč! Zajistěte si stovky stran špičkového čtení o výpočetní technice a ještě obdržíte přídavkem knihu!
Stačí vyplnit složenku typu C na výše uvedenou sumu předplatného, o které máte zájem a zaslat na naši brněnskou adresu - Computer Press s.r.o., Haasova 27, 616 00 Brno. Do zprávy pro příjemce nám napište, o jaké předplatné se jedná a o jakou prémii máte zájem. Prémie vám bude zaslána obratem na dobírku pouze za cenu poštovného a s případným doplatkemu dražších knih.

computer press

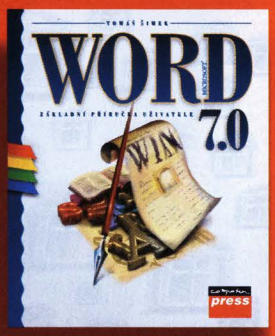
MS-Windows 95 CZ



První podrobná reference na českou verzi systému Microsoft Windows 95 je k dispozici našim uživatelům! Hutný a velmi instruktivně pojatý výklad práce s novým operačním systémem vám bude kdykoli při práci s Windows 95 CZ tím pravým pomocníkem. Desítky tipů, postupů a poznámek, velká pozornost věnovaná konfiguraci, multimédiím, práci se sítí a komunikacím - to jsou kromě tradičně vysoké literární úrovně autora přínosy této knihy. Ideální doplněk originální stručné příručky, mimořádný a bezkonkurenční poměr ceny k objemu knihy!

320 stran, ilustrováno
138 Kč

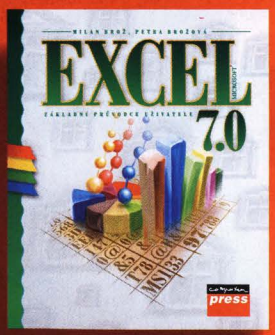
Microsoft Word 7.0 CZ



Ještě lepší Word než předchozí: to je verze 7.0 světově nejpopulárnějšího procesoru. Přičtěte nové funkce Wordu s novými možnostmi Windows 95 a neodoláte – k rychlému, ale vůbec ne povrchnímu zvládnutí programu vám pak pomůže tato kniha. Tomáš Šimek, dnes již klasik v publikacích týkajících se kancelářských programů navazuje na svou veleúspěšnou knihu pro Word 6.0 (Computer Press 1994) a na principu tvorby dokumentů od jednoduchého až k velmi složitému uvede každého uživatele do praktického používání programu Word 7.0.

130 stran, ilustrováno
87 Kč

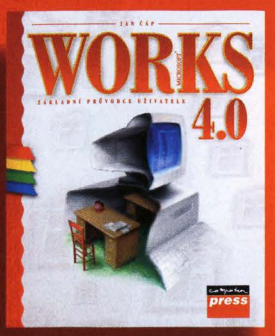
Microsoft Excel 7.0 CZ



Následník zřejmě nejprodávanější knihy k Excelu od stejných autorů je konečně na světě! „Sedmička" bezchybně využívá skvělého prostředí Windows 95 a rozšířením náročných funkcí, posouvá Excel ještě o kousek výše. Jak jej využít až na dno možností, ukazuje Milan Brož a Petra Brožová svým nezaměnitelným stylem i v této knize, v kombinaci naprosté preciznosti, hlubokého pochopení programu a zároveň ve schopnosti přiblížit program i nezkušeným uživatelům.

250 stran, ilustrováno
149 Kč

Microsoft Works 4.0 CZ



Balík Works 4.0 slibuje překonat popularitu svého předchůdce: spousta nových funkcí, vynikající výkonnost a spolupráce pod Windows 95. Známý počítačový publicista Jan Čáp pro vás odhaluje tajemství nového systému, ale zároveň nezapomíná na přístupnost knihy pro začínající uživatele. Kniha popisuje všechny hlavní programy skryté ve Works 4.0 a je speciálně určena pro uživatele, kteří obdrží Works 4.0 nainstalovaný na svém počítači bez tištěných manuálů.

180 stran, ilustrováno
99 Kč

Johny Bazookatone

PAVEL HACKER

platforma: PC-CD
minimum: 486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Sound Blaster, ds CD
doporučeno: Pentium
typ: plošinovka (houbovka)
žánr: komiks
tvůrce: ARC
distributor: US Gold
datum vydání: únor '96

Zmáčkneš POWER a už to jede. Windows si nevybereš, t602 si taky nevybereš, ale tu správnou pařbu si vybrat můžeš!

Heleno, ty si kupuješ hry od *U.S. GOLD?* Jistě! Podívej se na jejich novou plošinkárnu *Johny Bazookatone.* Je to zábava na dlouhou dobu, a s nijak primitivní obtížností. A jeho účes doporučují čtyři z pěti vší!

1. LEVEL - (hřbitov) a Johnyho účes? Drží! Chovatelé zdejších strážných psů vám potvrdí, že stačí jeden chybný krok a i Váš mazlíček si může pochutnat na *Johnym* v psích konzervách. Jedině *Johnyho* střílející kytara jim dodá dostatek vápníku pro správný růst kostí, které se mimochodem válí všude kolem. V řece Styxu umyjeme spoustu piraní jedině díky -CENZORED-, až se nám *Bazookatone* celý ligoce! Nový typ pramice Charron již od 9 999!

2. LEVEL - celý svět zná zdejší hotel! Otočné katapultovací systémy vás zvednou ze židle. Věžní hodiny - nová generace meziúrovňového cestování. Romantika starého podkroví vás chytne a nepustí! Šílený stařík - pevný terč v moři nejistoty. Disko. Vstupenku na tuto show musíte mít! Skákání po hlavách tanečníků - nový tréninkový systém od -CENZORED- Teleshopping, objednávejte ještě dnes! První místo zachraňuje Soul Guye, čágo béélo!

3. LEVEL - Restaurace u Veselého prasátka. Copak je dnes dobrého? A co takhle dát si mouchu? Proč mám rád pavučinky, proč? Pro slepičí kvoč! Napište nám váš důvod, proč jste museli uvařit Šéfkuchaře!

4. LEVEL - nemocnice na kraji města. Johny sálem doktory honí, divák jenom slzy roní - umřel Strossmayer, jediný frajer. Přeci teď nebudeš kupovat motorovku? Jistě, vždyť konec je tu už za třicet dní!

5. LEVEL - Penthouse (volej 0609 667 123 15). Čtyři Impové se chystali provést světu další lumpárnu, ale zrušil jsem jim akci, nikam nejedou! 6. level. Velký šéf El Diablo byl problém, ale Anita, to je jiná kytara!

Tak. Je 01:58 a mně došly reklamy. Pokud z výše uvedeného textu nejste příliš moudří, pak vězte, že já také ne. Zbývá se zmínit o grafice a ozvučení. Jak vidíte z obrázků, grafika má něco do sebe, *Johny* je pěkně rozpohybovaný a ve chvílích nečinnosti dělá posuňky ala *Woodruff.* Zvuky ujdou, ale není jich zrovna mnoho, zato hudba je vynikající a navíc na zvláštním cédéčku, což má ale jedno velké mínus - ve hře (kromě intra) žádnou hudbu neuslyšíte, takže jediná možnost je poslouchat ji z normálního audio CD.

Na konec to nejlepší - na rozdíl od většiny arkád má *Johny* vynikající příběh, jež je napsaný skvělou kousavou formou, takže jsem se pokusil o dobrý překlad zkráceného originálu - posuďte sami:

V nejtemnějších hloubkách pekel sedí EL Diablo, nudící se ve špatnosti své existence, a vymýšlí, co nejzlejšího by světu provedl (ano, to že se stal vládcem podsvětí mu nestačí). Jeho kamery mu ukázaly něco, co jej zaujalo: rockový koncert. Světová senzace a největší kytarista všech dob *Johny Bazookatone* se svou kouzelnou kytarou Anitou za dobrovodu nejlepších hudebníků světa předvádí svou show. El Diablo se zaradoval z hloubi svého černého srdce a po koncertu přikázal svým služebníkům, čtyřem Impům, aby pro něj ukradli Anitu. Impové vykonali své poslání, ale Anita nehraje tomu, kdo nemá hudbu v srdci, a tak ji El Diablo odhodil a ve své zlobě vykřikl: „Když nemohu hrát já, nebude hrát nikdo!" a uvěznil *Johnyho* kapelu ve svých kobkách. Jedině *Bazookatone* unikl a teď si jde pro svou Anitu... **—Rattle**

JOHNY BAZOOKATONE

81

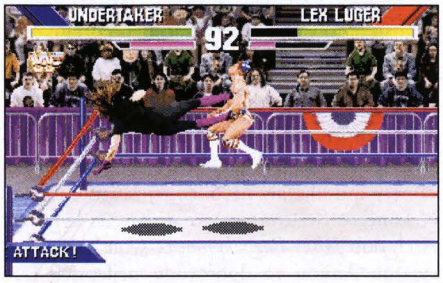
grafika: 76
animace: 81
hudba: 86
zvuk: 69

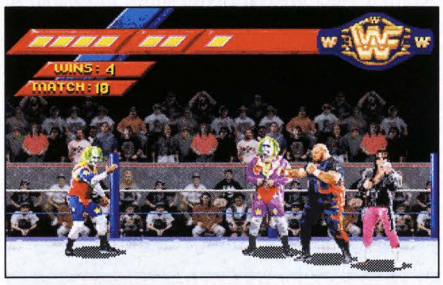
pro: animace, příběh, výborná zábava, audio CD **proti:** místy až přílišná obtížnost

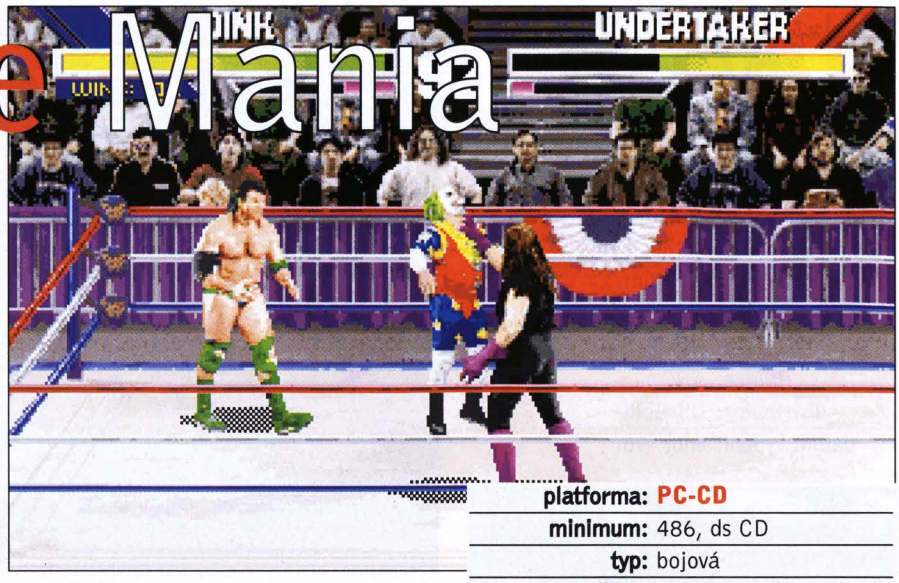
Po Earthwormu Jimovi další arkáda s vtipem a originálním příběhem.

CD IMPORTS
Raková 54
337 01
tisíce CD ROM
z USA, Japonska, Velké Británie
Kanady, Holandska, Dánska atd.
ihned k dodání + objednávka
posledních novinek !

WrestleMania







platforma:	**PC-CD**
minimum:	486, ds CD
typ:	bojová
žánr:	akční
počet hráčů:	2
producent:	Midway
distributor:	Acclaim
datum vydání:	prosinec 95

To vážně ještě nemáte dost všech těch Mortal Kombatů a Virtua Fighterů? Opravdu ne? Tak právě pro vás je zde **další z řady bojových simulátorů v ringu. Wrestling.** A je docela dobrej.

ROBERT HAVLÍK

STARTÍČEK. Po krátké odmlce po hře *Mortal Kombat 3* vydává *Midway* další hru, která je předělána z automatové bedny na naše PC. Jedná se znovu o bojovku nazvanou *Wrestle Mania.* Podle prvního slova v názvu snad každý pozná o jakém sportu dnes budeme mluvit, v jakém prostředí se budeme pohybovat. Asi každému kdo někdy slyšel slovo Wresling se vybaví jméno jednoho z hlavních protagonistů jménem Hulk Hogan. Pro všechny jeho příznivce musím smutně konstatovat, že Hulk Hogan v této hře chybí. Nevím proč, ale autoři jednu z nejznámějších postav světového wrestlingu do hry neumístili.

WRESTLING, CO TO JE? Pokud jste už Wrestling viděli, víte, že se jedná o bojovou hru v ringu, ve kterém proti sobě zápasí dva i více zdatných bojovníků (většinou to hrajou, ale v této hře ne), kteří do sebe kopou a buší o sto šest. V této hře si i vy můžete vyzkoušet tento u nás příliš neznámý „sport". Když po spuštění necháte hru chvíli běžet, autoři vám povědí (fotka s textem) různé triky a finty. V počítačové historii bedýnek PC jsem měl možnost vidět zatím dvě podobné hry se stejným námětem (asi tři roky zpět) a samozřejmě čas ukázal cestu novému a zatím nejlepšímu *Wrestlingu* od *Midway.*

JE LIBO ZLOMIT PÁTEŘ? Tak a my bychom se pomalu měli pustit do téhleté hry. Hned v úvodu je možno zvolit kolik bude hrát hráčů (říkám to v množným čísle, protože můžou hrát i dva, heč) jestli budete hrát sám proti náhodně seřazeným protivníkům v turnaji nebo vy proti kámošovi (někdo i kámošce) nebo vy proti kámošovi, kterého nenecháte hrát za účelem vyzkoušení chvatů a nebo vy DVA proti všem hráčům (můžete hrát i sám proti všem). Bojovníků je celkem osm a to staří známí z automatové krabice někde v maringotce. Začneme hrobařem Undertaker, dále Bret Hitman Hard, Razor Ramon, Bam Bam Bigelow sumista Yokozuna, next is klaun Doin, další je Shawn Michaels a formaci dokončuje Lex Luger. Pokud jste mi nevěřili, jednoduchým počtem na vašem stolním počítadle spočítáte, že si můžete vybrat jakoukoliv z osmi postav. Každý má jiné schopnosti a bojové dovednosti. Jestliže Undertaker dává hromové pěsti, Bred Hard hlavičky, Shawn má zase basebalovou pálku, Doink nafukovací ruce, Yokozuna si do ringu přinesl kyblík, Bam Bam se svojí ohnivou postavou také neztrácí, Lex Luger cvičený kulturista má také silné paže a Razor Ramon do ringu jde jedině s mečem. Pokud nesnášíte krev (BLOOD od 3D Realms už vyšel), tak tato hra je zcela pro vás. Při úderech, kopačkách, svěrací kazajce, bouchání o zem a vyhazování z ringu z vás nestříká krev, ale z každého nějaké haraburdí, které patří té dané bytosti, do které bušíte. Jak jsem naznačil, třeba Lex Luger, když inkasuje velkou ránu, vylétne z něho hromada činek, z bojovníka Yokozuny při ofenzivě odletují stehna a kýty, od cirkusáka Doinka zase různé házecí kuželky a jiné haraburdí. Místo krve, proč ne.

LET'S WWF BEGIN. Co oko vidí, je grafika ve stylu VGA a jak se sami přesvědčíte z obrázků, je velmi pěkná. Všechno se to hejbe pohodově rychle a vy hrajete bezva bojovku. Pohybů a různých útoků na protivníka je několik, každý vlastní stejně jako v *Mortalovi* dva různé údery pěstí a dvě kopačky, přičemž různé kombinace kláves vám umožní další finty. Můžete protivníka rozběhnout na provazy a když se během vrací, nastavíte třeba nohu, můžete vylézt na rohový sloup a skokem srazit protivníka k zemi, můžete ho i na chvíli znehybnit atd... Při hře dvou hráčů proti dvěma počítačem řízeným protivníkům, může i třeba jeden držet a druhý bušit. Hra je postavena k možnosti i volby turnaje, ve kterém se hráč postupně utká se všemi protivníky, ale i třeba jeden na dva a jeden na tři. Po úspěšné vý-

hře (je to docela lehký na střední obtížnost) zaplanou jiskřičky a dělobuchy a stanete se vítězem, ale je zde ještě jedna možnost a to utkat se ve velkém finále proti všem osmi bojovníkům prakticky najednou. Prakticky proto, že proti vám nastoupí ze začátku tři (to by ještě šlo) a když jednoho vyřídíte naskakuje další, takže vy musíte porazit všech osm se svojí jednou (krátkou) energii proti osminásobné přesile. Pokud budete hrát dva proti osmi, vaše energie je stále jen pro jednoho, to znamená, že pokud dostává jeden na frak, ubývá energie oběma (energie je prostě jednotná). Tenhle turnaj jsem zatím nevyhrál, protože to bylo dost těžké (double trouble). Pokud náhodou vyhrajete, jásat nemusíte, protože v této hře bojujete vždy na dvě vítězná kola. Co mě ale VELICE zaujalo je publikum - to jsem ještě neviděl. Živé zdigitalizované publikum se opravdu chová jako živé publikum, někteří zvedají ruce, mávají praporky, novinami a když třeba vylezete na rohový sloupek, začnou všichni nahlas skandovat a atmosféra v sále je fantastická. Jedinou velkou nevýhodou jsou stíny bojovníků, to je naprostá hrůza.

WRESTLE MANIA

75

grafika: 80
animace: 80
hudba: 80
zvuk: 85

pro: bezva publikum **proti:** stíny hráčů, chybí Hogan

testováno na: 486 DX4/100, 16 MB RAM, ts CD, SB AWE32

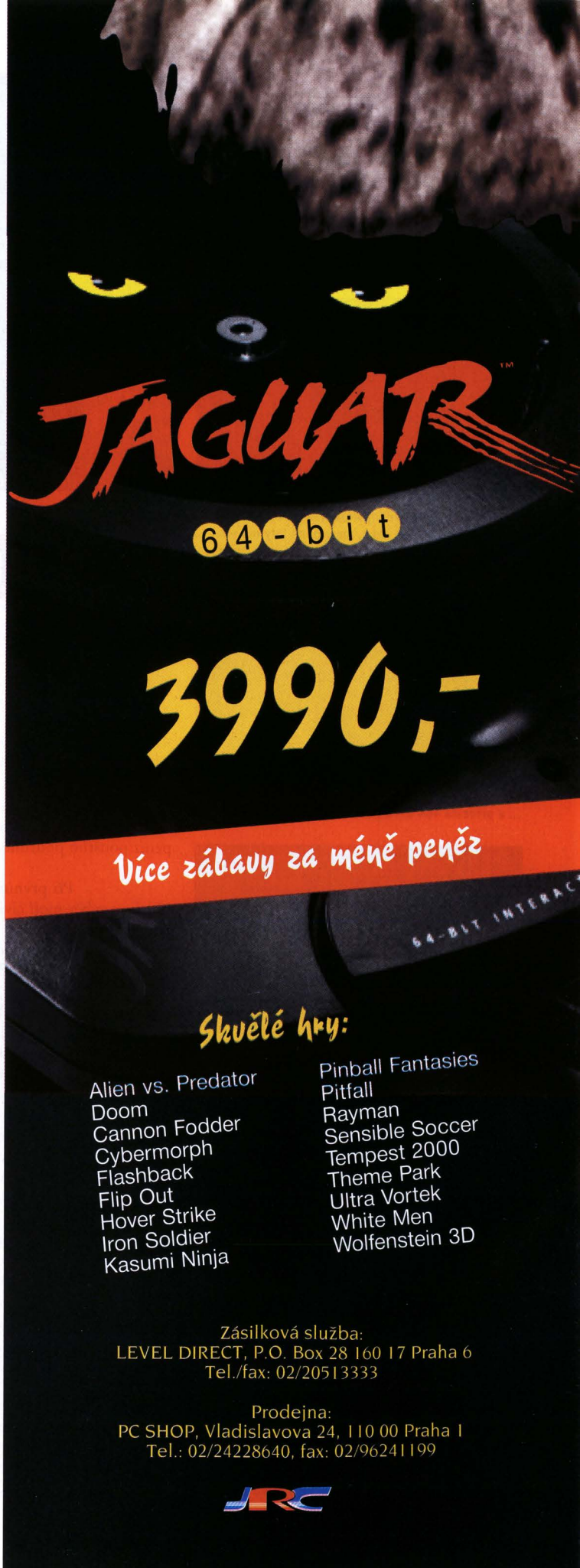
Viděli jste jatka bez krve?

HUDBIČKA, ZVUČÍČEK... Pomalu se dostáváme k umění využití vaší zvukové karty. Hudba je docela kvalitní a dá se poslouchat. Kdyby se náhodou nedala, dá se zase vypnout, stejně jako zvukové efekty a hlas reportéra, to bych ale nedoporučoval, protože jsou super. Povzbuzování, nálada diváků při akcích a křičení jako Shawne vstávej apod... Pokud někdo náhodou nemáte nějakou tu zvukovou kartu (nechci říkat Sound Blaster, aby zase Gravisáci nebyli naštvaný), pomalu by jste si ji měli začít shánět.

ENDÍČEK. Nějakej ten verdikt na konec se vždycky píše, takže jelikož zatím her s tímto námětem moc nebylo, je toto nejlepší Wrestling. Kdo nesnáší krev, nemusí se bát, tady neuvidíte

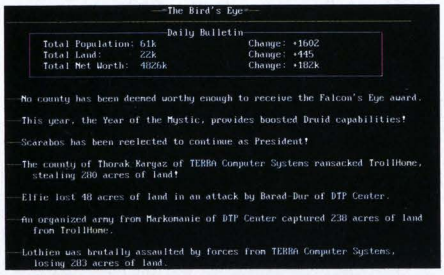
ani kapičku. Stačí? Ne? Tak poslední co ze mě dostanete je - nemajitelé zvukovky, kupte si Sound Blaster. He he Jauu.

—So Long Hawkins



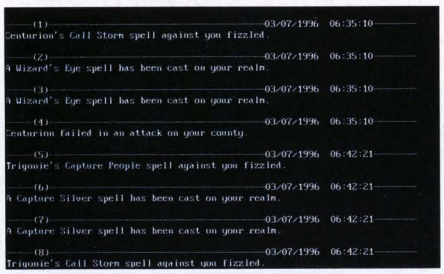
platforma: PC+modem
minimum: PC + Modem
typ: strategie
žánr: fantasy
počet hráčů: velmi veľa
tvůrce: Mehul Patel

DRANCOVÁNÍ

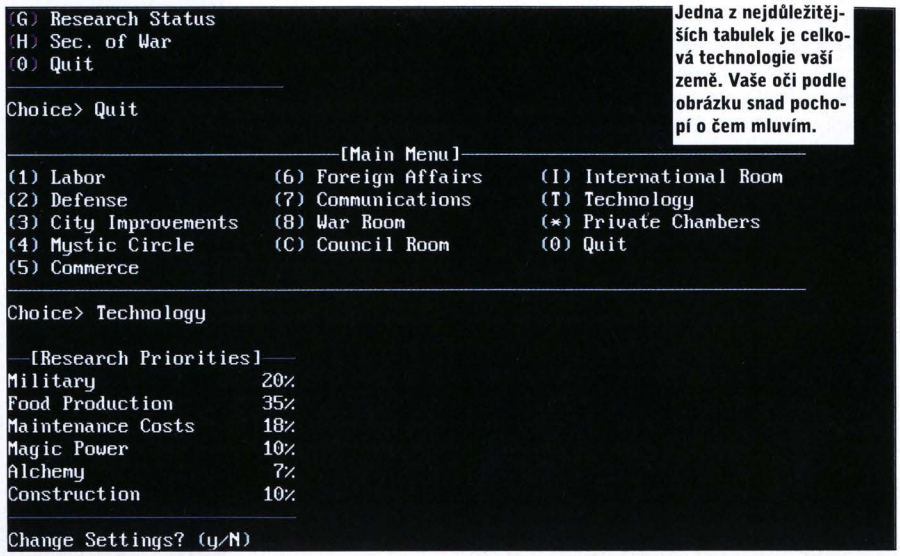


Číhněte se na ten ubohej skupinovej útok z Terry. Sice mě obrali o 283 akrů, ale v době kdy mě napadli, většina mých jednotek zrovna u nich drancovala u Thoraka Karzaka a přinesla...

... a přinesla 464 akrů půdy. No nevyplatí se to?



Malá část smrští, která se na mě vrhla skoro od všech hráčů z rodné BBS, protože jsem jich pár napadl, někteří se přidali a to jen kvůli tomu, že já potřeboval nějaké obrázky z nové verze z útoků. Většina kouzel se rozpadla a všechny útoky se zbaběle po shlédnutí mé armády rozutekly.



Jedna z nejdůležitějších tabulek je celková technologie vaší země. Vaše oči podle obrázku snad pochopí o čem mluvím.

Falcon's Eye

ROBERT HAVLÍK ver. 0992b

V tomto článku jsou smíchány informace ze dvou verzí této hry. Celostátní start kolem 10. 3. 96

NEW MULTI BBS GAME !! Jednoho dne si pomocí modemu prohlížím to, co se nového urodilo na jedné z Jabloneckých BBSek (Ateso BBS) a hláška od SysOpa, že se chystá nějaká Multi BBSková gamesa a prý jestli se nechci přidat hrát za tuto BBS. Samo sebou ihned slibuji, že do toho jdu a ptám se, kdy to bude. Že prej se na to můžu už podívat někde na Brněnský Terra BBSce, kde to už chvíli mají. Tak zas volám do Brna a velká reklama na tuto hru (všude nápisy hrajte Falcon's Eye) mě naladila co to asi bude. Ježiši marjá nějaká textovka v agličtině, bože jen to néé. Nějaký rasy, výběr a jelikož to leze do peněz (telefonování od nás do Brna) , radši to vypínám. Za pár dní se Falcon's Eye objevuje na Atesu a já se do toho za přijatelnější peníz pouštím podruhé.

CONNECT. Při prvním spuštění mě hra požádala o výběr mojí civilizace, na které samozřejmě závisí váš osud. Zde je kompletní seznam všech dostupných civilizací v jazyce anglickém:Humans, Barbarians, Dwarves, Elves, Trolls, Orcs, Halflings, Birdmen, Centaurs, Ghouls, Goblins, Mermaids, Minotaurs, Ogres a Sprites, po zaregistrování přibudou Faeries, Ghouls, Puppets, Wolves a Zombies. Samozřejmě každý národ má jiné specifické vlastnosti. Například Duchové (Ghosts) mají slabší produkci zbrojířů, vědců a stavařů, ale excelují ve výrobě druidů a mágů, mohou seslat o dvě kouzla více za rok, mají možnost výběru o jednu magickou knihu více, ale mínus jeden útok ročně. Jejich bojovníci jsou kromě pleasantů, Apparition (útok 6 mečů a obrana 3 štíty) a Transparennce (útok 1 meč a obrana 12 štítů) . Nemohou obživovací kouzla a startují s House of Spirits. Takové statistiky jsou u každé rasy a jsou samozřejmě odlišné. Dále, každý hráč začíná se stejným územím (skoro každý :-) , které je ze začátku tuším sto akrů. Stejně jako u území, každý dostává obnos financí (silver) , počet kamenů na stavění budov (stone block) , které jsou velmi důležité (budovy probereme ve zvláštním odstavci) , počet run na kouzlení, počet zbraní (weapons) a počet lidí, kteří pro vás budou pracovat. Při startu

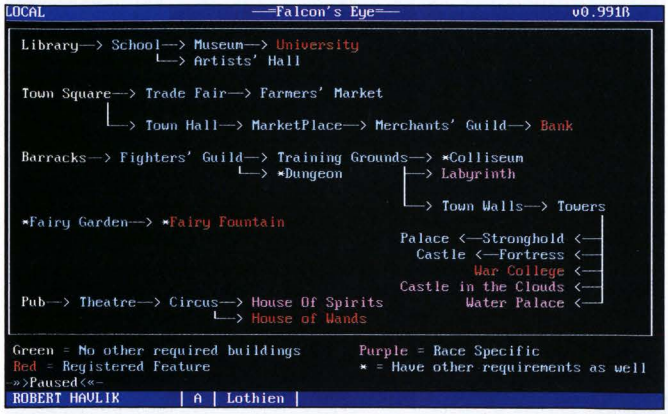
Může v dnešním světě plném multimediálních, krásně grafických a zvukově kvalitních her, uspět hra, která nemá žádný zvuk, hudbu, video, a kromě jednoho obrázku prakticky žádnou grafiku?

této hry se objevil obchod s územím, ve kterém si můžete za vaše vydělané peníze nakupovat. Každým dnem tam také přibližně 500 akrů přibude. Každý, kdo se ke hře připojí, je asi dvacet měsíců v protekci (ochraně) z důvodů, aby nedošlo ihned k jeho zničení. Pro informaci:1 rok je dvanáct měsíců a denně se hraje měsíců deset.

ZAČÁTKY JSOU TĚŽKÉ. Tato neobvyklá hra se neodehrává v reálném čase, je to takzvaná turn-base (hra na tahy) a je velmi podobná hře *Fantasy Empires* od *SSI*. Systém tahů je zde nastaven tak, že hráč má denně k dispozici daný počet tahů (nyní 10) . Každý tah je jeden měsíc a každý tah se musejí odvádět nemalé poplatky (daně) . Tato textovka je prakticky rozdělena do několika tabulek, které ze začátku vypadají složitě, ale po chvíli jsou fantasticky jednoduché. Tabulky jsou třeba pro rozdělování práce lidí, nákup půdy a výstavbu budov, přidělování

STAVĚNÍ BUDOV

Tak takhle jsou ve hře k dispozici na prohlédnutí tabulky, které ukazují možnost stavění vašich budov. Budovy, které jsou nejvzdálenější, zvyšují nejvíce produkci daných pracovníků.



zbraní svým vojákům, magii, obchody, smlouvy, stav vaší země atd. Ze začátku je potřeba investovat něco do jídla, koupit nějakou tu farmu a pro chytrost vašich vědců knihovnu a školu, zbrojíři vyrábějí zbraně, alchymisti a merchanti peníze, mágové a druidi se specializují na runy a magii, farmáři na jídlo a stavbaři vyrábějí kamenné kostky. Všechno jde první dny velmi pomalu. Půda je velmi důležitá, čím více máte země, tím více přichází měsíčně lidí a tím více máte možnost vyrábět. Spokojenost lidí je také potřebná a pokud chcete aby byli šťastní, postavte jim Cirkus, Divadlo, Hospodu. Po boji jsou zase vaši bojovníci unaveni a jejich morální kredit se zhorší, ale postupem času se zotaví a zkušenost vyleze ke stovce procent. Štěstí je také potřeba, pokud na vás někdo brzy zaútočí a srazí vás na kolena znovu začínat.. , ale zase vás žene pomsta. Časem se vám to tak zalíbí, že voláte do okolních BBSek, které hrají a sledujete nejaktuálnější zprávy. Je dobré mít v nepřátelské hvězdě špiona, který vám poví, že třeba zítra v deset hodin na vás startuje grupáč (skupinový útok) se sílou 900 tisíc a vy máte obranu 600 tisíc, to je potom čekání, kolik vám toho seberou. Po odhalení špión dlouho nevydrží(že Karaku). Jako když jsem hrál starší verzi a měl jsem něco přes půl miliónu Worth a kouknu dnes na Heretic S. PCBoard a tam Heretic 16Melounů, s tím bych se nechtěl potkat. Někde jsem slyšel, že on sám zaútočil na celou planetu (celou BBSku) . Přibližně po třech měsících hraní se objevuje nová verze, která NENÍ kompatibilní a střetává se s vlnou přízně i odporu. Většina těch nejlepších (hlavně z Heretic BBS) nebyla moc nadšena s návrhem smazat starou verzi (já mít takový skóre jako oni, taky bych protestoval) , ale nakonec ze starší verze většina hráčů odstupuje a připojuje se k verzi nové. Moje první reakce byla nemazat starou verzi a hrát oboje (plácal jsem se okolo dvacátého místa v tabulce všech hráčů, asi z padesáti) , ale když jsem viděl odstupovat většinu, tak jsem také musel abdikovat. Druhý den už po staré verzi ani památky a tak to vše začíná znova. Každý si staví svoji říši a buduje armádu. Hned první týden se střetávám ve velkém boji s jedním z našich, se zemí zvanou Sky Rise a přicházím o 5000 lidí. To bylo i na mě moc, já jen chránil prezidenta a nějaký (Sky Rise) mě skoro srovnal se zemí. Pokud přijdete o lidi, není to tak hrozný, máte-li velké území (land) a malou hustotu obyvatel, lidé se jen hrnou a tak jsem brzy zase začal budovat armádu na plno. Když podruhé zaútočil výtržník Sky Rise na presidenta (po útoku je armáda oslabená a unavená) , využil jsem situace a útočníka oskenoval kouzlem. Po zjištění obrany jsem ihned tvrdě zaútočil a nepřítele velmi poničil. Údajně mu celá BBS vyhlásila válku (jako ted mě, protože jsem na ně útočil, abych měl nějaký obrázky z útoků a ted jde většina proti mě) a tak radši (prý unáhleně) abdikoval. Nyní znovu začal hrát (zdá se, že útoku lituje, začíná se s ním dát i mluvit) a doufám, že už bude útočit jen na nepřátelskou BBS.

BEZ ARMÁDY SE PROSTĚ NEOBEJDETE. Jó, to je pravda. Bez vašich úspěšných nájezdů na okolní desítky hráčů, jak na rodné BBSce, tak na jiných desítky kilometrů vzdálených BBSkách se neobejdete. Velice záleží na počtu vašich lidí v práci na zbraních, které jde ale také koupit (za drahé stříbrňáky) v marketu. Pokud budete mít dostatek lidí a hlavně pro tento odstavec dostatek určitých budov, budou se zbraně vyrábět velmi rychle. Vaše armáda má dva hlavní faktory. Útočný a obranný. U jednotlivých ras jsou vždy dvě speciální jednotky (ve starší verzi bylo jednotek asi šest) . Každá jednotka ale něco stojí. Zde to nejsou peníze, ale zbraně, které mají při sobě. Některý má třeba útok 12 mečů a obranu 5 štítů, ale stojí 24 zbraní, jiný má útok 8 mečů a obranu 7 štítů a stojí 14 zbraní. Podle informační tabule jde zjistit, které jednotky se vyplatí vyrábět. Když váš útok bude třeba 1500 tisíc, obrana 1200 tisíc a vaším kouzlem zjistíte, že nepřítel má útok 1350 tisíc a obranu milión, pokud budete chtít zaútočit, stačí poslat vaši armádu na cíl. Pokud je cíl na vaší BBS, hned víte, jak jste dopadli. Musíte ovšem počítat s tím, že nepřítel má třeba budovy, které znepříjemní váš útok a třeba o 10% bez boje. Útoky jdou posílat za účelem zisku Land (území) , People (lidí) a Resources (zbraně, runy, kameny) . Pokud budete chtít zaútočit na některou jinou BBSku, nastavíte buďto individuální (sám) a nebo skupinový, do kterého můžete přibrat spolubojovníky z vaší planety (BBS) . Čím větší útok, tím větší šance na úspěch (více uzemí...). Informace se ale dozvíte třeba až za dva dny (záleží na proudění dat mezi jednotlivými hvězdami) . Ale pokud pošlete celou svou armádu a nikoho nenecháte doma a nedej bože nepřítel vás napadne, hádejte co se asi stane. Ne nezničí vás celého, ale bez boje mu přijdou všechny jednotky a hromada nastaveného cíle. Pokud budete chtít vědět jak jste na tom, stačí se podívat do tabulek a hned vidíte, že třeba Camelot (nezlob se na mě Lothien) na Terra BBS je o trochu před vámi, tak ho oskanujete a třeba druhý den zaútočíte.

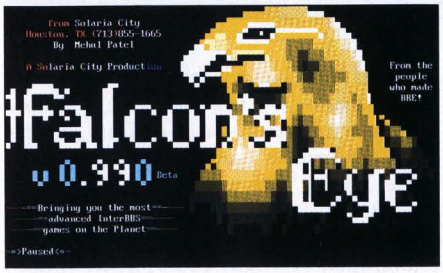
SPELLS (KOUZLA). I tato fantasy hra se neobejde jako každá jiná bez kouzel. Kouzla jsou velice důležitým faktorem této hry. Jak jsem naznačil, po výběru vaší civilizace dostanete přidělený počet magických knížek (základem jsou tři, někdo má plus jednu, někdo nemá oživovací kouzla, jiný zase kouzla smrtící) . Za jednu knížku je možno vybrat jednu z těchto magických knih: Sorcery spell, Nature spell, Life spell, Death spell a Chalos spell, přičemž třeba Sorcery spell umožňuje kouzla jako Wizard's Eye Capture People (vysaje z nepřátelské armády pro vás lidi) , Capture Silver (totéž s penězi) , Curse a po zaregistrování Concentrate Magic. Každá knížka obsahuje několik kouzel a jejich info by bylo prakticky nemožné v této recenzi vypsat. Zmíním kouzla jako Create Food, Call Storm, Food Decay, Black Wind, Silver to Ashes, Invisible Magic.... Jedním z nejpoužívanějších kouzel je třeba právě Wizard's Eye, které umožní scanovat protivníkovu armádu. Po poslání kouzla záleží na počtu vašich mágů a druidů a jedním z hlavních faktorů je, zda-li má protivník použito kouzlo Protecti-

```
(G) Game Setup
(H) Help Database
(I) Instructions
(Q) Quit

Choice> Enter Game

-----(1)-----------------------------------02/18/1996  11:00:48-------
Attack Party Results.  Target: Camelot (TERRA Computer Systems)
Date: 02/16/1996  12:40:26     Result: Success
10k Peasants, 7514 Swordsmen, 10k Boumen, and 10k Knights have returned.
1091 Wizards and 5774 Griffins have returned.
We captured 494 acres of land.

-----(2)-----------------------------------02/17/1996  18:59:56-------
Wizard Eye Report of Thorak Kargaz (TERRA Computer Systems).
   People = 6949      Total Resources = 2347
   Peasants = 8000    Swordsmen = 6000    Boumen = 11k
   Knights = 10k    Golems = 600    Centaurs = 600

-----(3)-----------------------------------02/18/1996  11:00:48-------
Your Wizard's Eye spell to Camelot of TERRA Computer Systems fizzled.

-=>Paused<=-
```

Další úspěšný útok na Camelota z Terry, v tabulce jsou ještě vidět informace o jednotkách, které se úspěšně vrátily. Jedno scanovací očičko přineslo informace o armádě mého dalšího cíle a poslední čarodějovo oko se rozpadlo.

```
LOCAL                    Falcon's Eye                    v0.9918
Choice> Improvement List

Building            Cost (Stone)      Land (Acres)      Time (Months)
-------------------------------------------------------------------
Library                      100                20                 3
School                       200                35                 6
Artists' Hall               1400                80                10
Museum                       350                50                 8
University                   500               100                12
Town Square                  200                10                 2
Trade Fair                   450                15                 5
Farmers' Market              650                35                 7
Town Hall                    800                30                 8
Marketplace                 1100                80                10
Merchants' Guild            1400                85                10
Bank                        2000               100                14
Barracks                     400                40                 9
Fighters' Guild              700                50                 7
Dungeon                     1000               150                10
Training Grounds            1200                80                 8
Labyrinth                   3000               200                10
Colliseum                   1000                65                14
-=>Paused<=-
ROBERT HAVLIK      | A | Lothien |
```

Malá část z velké soupisky všech budov, které ve hře můžete stavět. Nahoře je možné vidět na kolik vás určitá budova přijde, kolik zabere místa a čas stavění.



Jediný obrázek v celé hře, tak si ho vychutnejte.

```
(C) Sec. of Agriculture
(D) Sec. of Labor
(E) Improvements
(F) Mystic Square
(G) Research Status
(H) Sec. of War
(Q) Quit

Choice> Sec. of Labor

Report from the Labor Department

Worker        Amt      Productivity     Per Worker      Total      Unit
-------------------------------------------------------------------------
Farmers       2127          163.85%           1.64       3485      Food
Armourers     9320          156.65%           1.57     14,599      Weapons
Builders       417          155.96%           1.57        653      Stone Blocks
Alchemists     760          124.33%         124.33     94,492      Silver
Scientists     219          150.40%
Druids        1240          106.68%           1.07       1323      Runes
Merchants     3638          146.37%         168.32    612,360      Silver
Mages          486          111.19%           0.00          0
-------------------------------------------------------------------------
-=>Paused<=-
```

Ten dělá to a ten zas tohle a dohromady budují vaši neporazitelnou říši. Možná. V této tabulce přidáváte, přehazujete a určujete zaměření vašich dělníků. Je to velmi důležitá tabulka.

on, které brání právě proti magickým kouzlům. Kouzla jsou sesílána pomocí magických run, které pro vás vyrábějí vaši lidé. Pokud budete mít různé magické budovy, chrámy, je větší šance, že kouzlo uspěje a nerozpadne se a také lidé přidělení k výrobě run budou pracovat na více procent a jejich výroba bude znatelně vyšší. Záleží také na kolik procent ohodnotíte magii v tabulce Technologie vaší země.

(MARKET) OBCHOĎÁK. Pokud budete chtít obchodovat s jinými zeměmi, stačí jen do obchodu dát třeba vašich 5000 Stone blocků za 300 silver (prodejní cena je 450 silver) a čekat, až některý z hráčů vaše kameny koupí. Ten, kdo je koupí, ušetří na lidech (builders) kteří by je museli vyrobit a dá lidi třeba na výrobu run. V obchodu se přehazují hráči třeba i o jeden stříbrňák. Je zde možnost nakupovat kameny, runy, zbraně a jídlo, můžete nabídnout výměnný obchod třeba 5000 run za 3000 zbraní.

(BUILDINGS) BUDOVY. Ve *Falkonovu Oku* jen nestavíte armádu a nesesíláte kouzla, jednou z nejdůležitějších věcí je strategická výstavba budov. Budov je zde asi padesát a každá má vlastní účel. Pokud budete chtít vydělat co nejvíce peněz, musíte mít nejlépe Merchant's Guild, která se objeví až po postavení Market Place, to zase až po Radnici a ta jen po Náměstí. Systémem tenisového pavouka to autoři sestavili do dvou tabulek, které se flákají někde okolo článku. Velmi důležité je, aby vaši pracující měli dostatek jídla, proto musíte postavit Farmu, Vodní věž... a několik dalších budov. Máte malé procento stavění armády, postavte Kasárny, Zbrojírny, Coloseum, Fighter's Guild. Vědci nejsou dost učení? Na co je asi Knihovna a Škola a další budovy. Pro pořádné útočiště před nepřítelem musíte mít aspoň Městské hradby, lepší je mít Ochranné věže, Pevnost, Palác, Hrad. Na kouzla zase pomůže Temple a Čarodějnická věž. Každá budova potřebuje na výstavbu již zmiňované kameny, ale i čas. Třeba již zmiňovaný Merchant's Guild trvá deset měsíců. Vše souvisí se vším a VY budujete svoji říši.

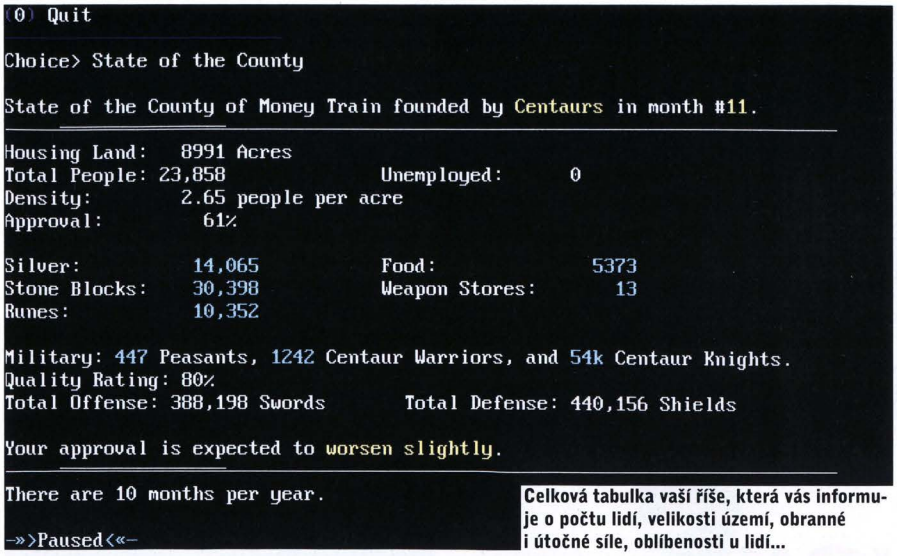
ZBYTEK. Různé další drobnosti jako posílání dopisů, smlouvy o míru, vyhlášení války, informace o poplatcích, daně, měsíční spotřeba jídla a další a další položky. O všech položkách jsou napsány kvalitní popisky. Ta obrovská zábava a atmosféra, to je sesílání útoků a stavění vaší říše. Jedná se o sharewarovou verzi a zaregistrování stojí pouhých 15$. (přemýšlíme o tom)

O hře *Falcon's Eye* bychom mohli mluvit ještě hodně dlouho, ale já zrovna nemám moc času. Za chvíli je půlnoc a já od dvanácti a jedné minuty mám možnost zahrát si dalších deset tahů. Takže (mě nezdržujete)

```
-Letosni narodni festival by mel sblizit lidi a zlepsit mezilidske vztahy!
-Amber has been reelected to continue as President!
-Organizovana armada Scarabos z ATESO odnesla 168 acres of land z EsoLand.
-Scarabos z ATESO prisel plenit do KendyLand a ukradl 151 acres of land!
-Fairies have visited KendyLand!
-Lothien z ATESO prisel plenit do Camelot a ukradl 494 acres of land!
-Fairies have visited Arrakis!
-Fairies have visited Kamenny Vrch!
-Porazene armady Markomanie z DTP Center odtahly z Thorak Kargaz.
-EsoLand byl brutalne napaden silami z ATESO a prisel o 95 acres of land!
-Mas utok na Black Hole z DTP Center bohuzel neuspel.
-=>Paused<=-
```

Čeština na BBS Terra. Všimněte si útoků od nás z Atesa. Kdopak přišel plenit ke Camelotovi a ukradl mu půdu? Ha ha JÁ!

vás dále nebudu zdržovat u těchto plků a radši si to rychle zahrajte. Snad jen denně deset tahů trvá asi čtvrt hodiny, ale pokud se do toho zažerete jako já (a asi všichni hráči) , budete volat každou chvíli jestli se na vás nevyřítil nějaký útok. Tahle hra vás opravdu nenechá spát. Jedna z posledních poznámek, v průběhu vydání tohoto čísla Excaliburu už možná BUDE hotová ČEŠTINA (část už je právě od *Sky j* a je super) . Druhá z posledních je snad jediná nevýhoda, kterou je účet za telefon, který protelefonujete denně na BBS. Ovšem nemusíte hrát denně, ale pak



Celková tabulka vaší říše, která vás informuje o počtu lidí, velikosti území, obranné i útočné síle, oblíbenosti u lidí...

zas ztrácíte, tak si vyberte. Tuto hru můžete hrát i na vašem počítači s kamarády a i já vyzkoušel netradiční způsob hraní, kterým je: roznesl jsem hru po okolí a teď všichni vaříme (bylo nutno trochu přepsat routing, pomohl kámoš SysOp z Atesa - dík Pavle) doma, HLAVNĚ je to ZADARMO a výhodou je velká účast hráčů. Na lokálních počítačích hrajem v pěti a to je málo.

Pokud zbožňujete FANTASY strategie, nemusím snad ani dodávat v jakých prodejnách prodávají modemy. Doufám, že se setkáme jako spolubojovníci na hvězdě zvané Ateso BBS. (To zas na mě bude útoků - už to vidím) .

Nejhorší informaci jsem dostal těsně před uzávěrkou Excaliburu a na ní to nejhorší bylo, že se nová verze BUDE znovu R*E*S*E*T*O*V*A*T. Takže pro nové hráče, kteří by rádi okusili tuto totální zábavu, celostátní, snad poslední zahájení BUDE ODSTARTOVÁNO 10. 03. 96. Takže všichni se připravte na herní manii roku 1996 a napojte své modemy na BBSky, které budou mít nainstalovánu tuto exklusivní hru. Zajímavé je také to, že tahle hra se vejde na jednu disketu o obsahu 720kb.

TERMINATE NO CONNECT. Starší verzi pečlivě otestoval Elf Lothien novější vaří (smutně ukončí a znovu brzy zavaří) za Centaury Money Train. Dobré spojení přeje Hawkins from base ATESO BBS

Seznam BBSek, které jsou zatím zapojeny v tomto meziplanetárním systému:

Ateso BBS-Jablonec nad Nisou, Terra BBS-Brno, DTP BBS-Brno, Heretic S. PC-Board-Příbram, Ultimate Fantasy-Kadaň - další BBSky v přípravě (v přípravě na zapojení ne v rubrice Excaliburu).

—Hawkins

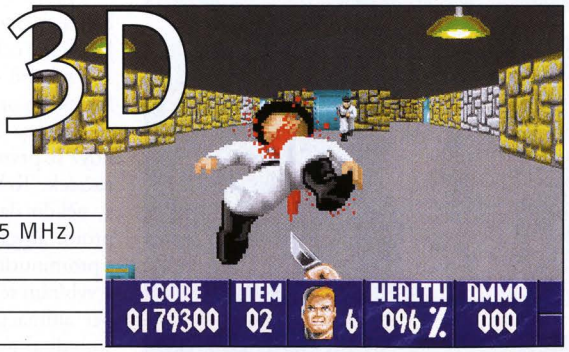
FALCON'S EYE VER. 0992B

80

Grafika: -
Animace: -
Hudba: -
Zvuk: -

testováno na: PC + Modem
pro: napětí, zábava, atmosféra, strach
proti: telefonní účty
speciality: Funguje i jako local

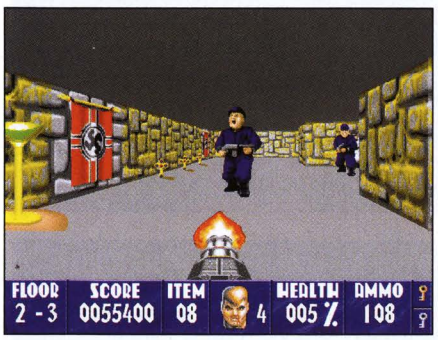
Wolfenstein 3D



platforma: Mac
existuje na: PC
minimum: Macintosh (25 MHz)
doporučený věk: 15+
tvůrce: ID Software
distributor: Interplay
zapůjčil: BBS

KAREL FLORIAN

POSLUŠNĚ HLÁSÍM, ŽE JSEM OPĚT ZDE. Dnes mám premiéru v oblasti hardwaru, o kterém píši. MacIntoshe nejsou mými největšími miláčky, to nepopírám, ale každý jednou musí začít a říká se, že napoprvé je to vždy nejlepší (až na výjimky), tak jsem sebral *Wolfika* a du na to.



O tom, že *Wolfenstein 3D* byla převratná hra, se nedá pochybovat, což se rozhodně nedá říci o předvolebních slibech našich politických oblíbenců. Na PCčkách vzbudila celou vlnu ohlasů, ať už kladných ze strany hráčů, či záporných ze strany rodičů a cenzoristů. A teď (spíše před dvěma lety - Joe) se tato legenda dostala i na Macy.

Příběh jako z pohádky - německý hrad jménem *Wolfenstein,* v ní hodný major von... a zlý vězeň, kterého ovládáte vy. Vaším úkolem, pokud jej přijmete (sakra, už se opakuju, tohle jsem napsal již u *Descenta,* ale znáte mě, matka je opakování moudrosti), je utéci z hradu a pozabíjet co nejvíce živých platforem žijících uvnitř.

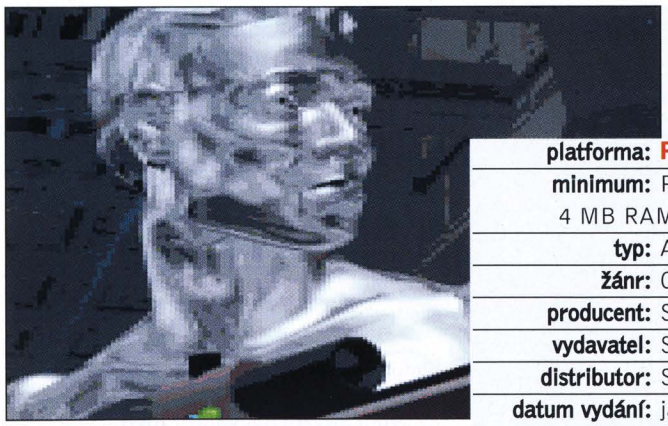
Oproti PC verzi najdeme v této daleko zběsilejší a lepší hudbu, která skvěle podbarvuje prostředí, i když bych polemizoval, jestli se k plynové komoře více hodí techno, nebo rock, a doplňuje tak již beztak skvělou atmosféru. Grafika je až předémonicky rychlá a jemná jak dětská -censored- po použití (Domestosu - Joe) zásypu a jakékoliv, byť citlivé, cuknutí myší vás uvede do totálního chaosu, kdy se vám před očima míhají barevné tečky, což jsou vaši nepřátelé, abyste věděli. Zvuk je také dobrý a hratelnost shodná s PC. Vy, kdož vlastníte Maca, neváhejte ani týden a utíkejte si to koupit. **—Roger T.**

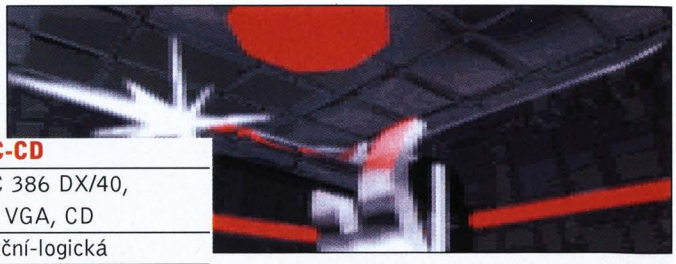
WOLFENSTEIN

79

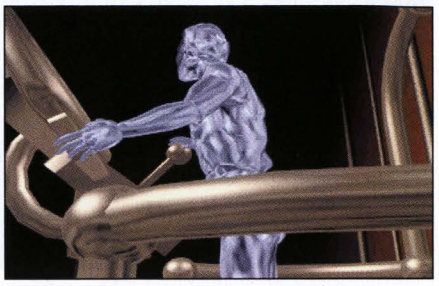
grafika: 85
animace: 79
hudba: 78
zvuk: 70

testováno na: Power Mac 7500/100 AV
pro: Fakt dobrý. **proti:** nic nového



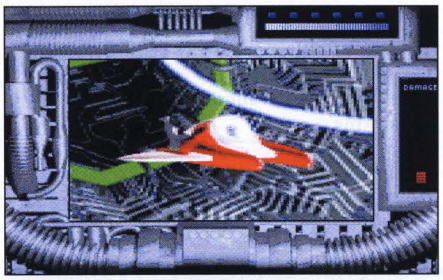


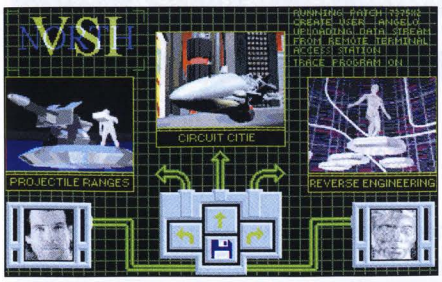
platforma: PC-CD
minimum: PC 386 DX/40, 4 MB RAM, VGA, CD
typ: Akční-logická
žánr: Cyber realita
producent: SCI Interactive
vydavatel: SCI Interactive
distributor: SCI Interactive
datum vydání: jaro 1995



SVATOPLUK ŠVEC

Cyberwar





Koukám na desky s nápisem *SCI Interactive* a obrázkem, připomínajícím trávníkáře. Otvírám je. Vidím čtyři CD disky. Napětí stoupá. Zjišťuji, že čtvrtý disk jsou soundtracky. Hmmm, to jde, vypadá to dokonce na profesionálně odvedenou práci. Instaluji z prvního disku. Bez problémů. Startuji hru nevěda nic o jejím žánru ani typu. Co to asi bude? *Cyber adventka,* něco na *poDOOMání?* Po ukončení pochmurného intra, kde se mi jeden pan doktor svěřuje, že se mu něco vymknulo z rukou a že to tedy jde jako zachránit, že sice neví, jestli to zvládne, a tak dále, a tak dále - jsem opravdu napjat. Už vybírám obtížnost, samozřejmě nejlehčí, a dostávám se do hry. Vidím tři šipky s třemi obrázky.

Vyberu si třeba Security door a jedu. Naběhne pěkně provedená animace, na jejímž konci mě čeká menší sprška. Mám totiž do deseti sekund zvolit tu správnou variantu řešení logického problému, v tomto případě - kterým směrem se bude točit poslední kolo soukolí, když se první bude točit po směru hodinových ručiček. To snad ne? Nechce se mi věřit, že by si někdo dal takovou práci s animacemi jen proto, abych na jejich konci potkal takovou, s prominutím, stupiditu. Rychle zpět do menu a vybírám tentokrát střeleckou arénu. Opět super animace a na jejím konci, bohužel, opět stupidita, tentokrát v podání 3D renderované hry typu ***zvol úhel, sílu, pak vypal díru,*** čili známá *gorilla. bas* z *microsoft basicu.* Tohle jsem opravdu nečekal ani v té nejhorší představě. Pokud mě snad něco zaujalo, pak to byly honičky na cyber skútrech a cyber letadlech v cyber tunelech, a to díky své atmosféře. A toto se prosím opakuje na třech discích dokolečka. Tím bohužel nemyslím jen tematiku, oni se opakují i akce, např. Security door jsou na každém a samozřejmě je to úplně to samé. Jinak, abyste náhodou hru neprošli moc brzo roste v některých fázích obtížnost nade všechny meze, což jednoho také nepotěší. Jako berlička nad propastí působí hudba, která se jako jediná jakž takž povedla. Celkový dojem ze hry ale nakonec vyzní plně v intencích předešlých vět. Velké 3D renderované nic. A to za ty peníze rozhodně nestojí. Kupte si raději *Command & Conquer,* tam aspoň víte, že dostanete trochu vylepšenou 3D *Dunu II.* —**WotaN**

CYBERWAR

53

grafika: 70
animace: 90
hudba: 90
zvuk: 60

testováno na: 486 DX4, 8 MB RAM, ts CD, VESA

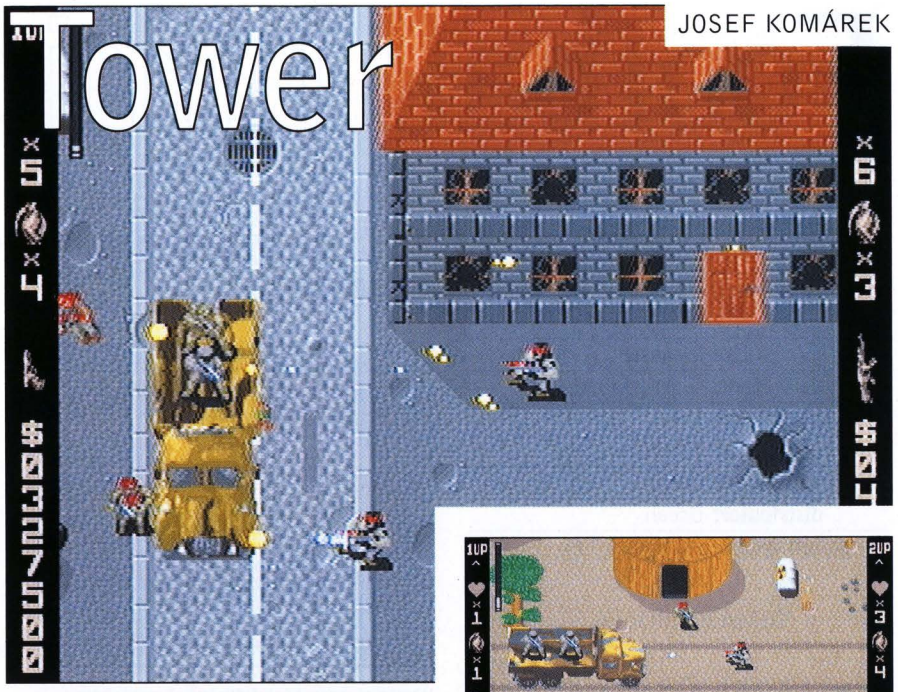
pro: pěkná hudba, působivé intro **proti:** místy moc velká obtížnost (viz Circuit City) a nesrozumitelnost některých úkolů.

speciality: 4 CD disky, z toho 1 se soundtracky, originální balení + tričko

Na to, abych si procvičil reakce a logické myšlení, mi plně vystačí *Pinball* s *Gem X*, a ne renderovaná 3D tvrďárna (ani to ne) na třech CD discích. To by se musela cena pohybovat někde trošičku jinde, že. Soundtracky ale docela šly. No a ty Silicony se taky musí využívat na něco jiného, než na termouška nebo na juráč, ne?

Watch Tower

JOSEF KOMÁREK



platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	A1200, HDD
minimum:	Amiga 1200, 2 MB RAM
v přípravě:	CD32 (duben), PC (no, to vám to teda nezávidím)
typ:	akční
žánr:	vojáčci
počet hráčů:	1 - 2
tvůrce:	Cyber Arts Ltd.
vydavatel:	OTM
datum vydání:	7. března '96

WATCH TOWER

41

grafika: 52
animace: 64
hudba: 70
zvuk: 65

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

speciality: díky za hru dvou hráčů. Nuda ve dvou se přece jen líp snáší...

pro: zavzpomínání na zlaté časy osmibitů *(Commando, Who Dares Wins...)* **proti:** nic originálního, naprosto nevyužit hardware A1200

Hm, a co jako?

Jen pojď blíž, vojáku! Mám pro tebe dobrou zprávu. Ty, nejtvrdší z nejtvrdších, ty, jenž věříš pouze sám sobě, ty, uznávaný žoldák, ty teď musíš zachránit svět. Tebe si vybraly Spojené národy, abys jejich jménem na svých cestách rozdával klid a mír. V šesti náročných akcích musíš zneškodnit nejkrutější teroristy, aby byly pomstěny tisíce nevinných obětí. A teď už běž...

NĚČÍM SE ZAČÍT MUSÍ. Jo, to jsem já. Statečný voják, hrdina beze jména, bojovník proti stále přežívajícímu komunismu. Se svými druhy jsme po boku Spojených národů tyto poslední soudruhy vymazali s povrchu zemského. Nebyla to žádná sranda, když proti nám stály perfektně vycvičené a moderně vyzbrojené armády. Na jednom tažení, bylo to ve Skandinávii, si naší odvahy všimla skupinka lidí, kteří si říkali *Cyber Arts.* Když jsme tam všechny ty komouše vymlátili, přiběhli ke mě s balíkem peněz a chtěli ode mě koupit práva na akční hru na Amigu 1200, která by se jmenovala *Watch Tower.* Že prej začínají a chtěli, aby jejich první hra znázorňovala osvoboditele jejich země. Naslibovali mi, že titulní obrázek bude moje podobizna, že to bude mít skvělou grafiku a muziku a milióny lidí se u toho budou móc bavit. Tak jsem ty peníze shrábnul, odjel jsem z tý vyčištěný země a čekal.

BALÍČEK DORAZIL. Po pár měsících mi přišla zásilka z Finska - programátoři svoje dílko konečně dokončili. Roztrh jsem tu krabici, ve který to bylo zabalený, vzal jsem diskety, zapnul počítač a nainstaloval to na hard. Trvalo mi dost dlouho, než se mi to konečně povedlo pustit, poněvadž ta potvora chtěla plný dvě mega paměti. Když se to nakonec rozeběhlo, byl jsem nadmíru spokojen, protože na titulním obrázku jsem byl já, jak zrovna se samopalem v ruce kosim ty ruďásky. Do toho taková skvělá vojenská hudba, až jsem se při vzpomínce na ty boje rozbrečel dojetím. Pak tam byly nějaký volby jako počet hráčů, obtížnost a chtělo to po mně taky nějaký vstupní kódy, který byly napsaný v knížečce, kterou mi poslali spolu s tou hrou. Potom šéf UN přednesl informace o první misí, to jsem odmáčknul a pustil se do hry.

HRŮZA HRŮZOUCÍ. To, co jsem na monitoru uviděl, mě dóst šokovalo. Moje postava tam byla znázorněná jako takovej hrozně malej panďuláček s červenou čelenkou přes celej ksicht, ani nebylo poznat, že to jsem já. Proti mě běhali jiný divný panáčci, celý v takovejch divnejch zeleno-šedejch hadrech s klacíkama místo flint a bazuk. Hodně jsem se nasmál, když jsem ubohou pistolkou rozstřílel vojenskej bunkr. To by přece v opravdový válce nebylo možný! Ale co, je to jenom hra... Po cestě jsem sbíral granáty a peníze a různý zbraně, kterejch je ve hře docela dost druhů, od zmíněný pistolky po raketomet. Já, zvyklej na rychlou akci, jsem chtěl postupovat co nejrychlejc, jenže mě hrozně brzdil příšerně pomalej scrolling obrazu. Krajina kolem byla dost jednotvárná a jestli na obrazovce bylo šestnáct barev, tak to bylo hodně. Prej AGA, pche!

Náplň hry tvoří šest misí, který - tady programátoři svůj slib dodrželi - přesně kopírujou moji dosavadní válečnou kariéru: zóny v jižní Americe, Africe, Asii, Skandinávii, na Vzdáleném východě a ve střední Evropě. Jenže ty prostředí nejsou vůbec pestrý, jako byly ve skutečnosti. První mise je skoro stejná jako čtvrtá, druhá jako pátá a třetí jako šestá. A ta nuda všude kolem... Ještě že je to tak krátký, dohrál jsem to asi za tři hodinky, zapsal se do dvorany slávy a pak na tuhle hru zapomněl.

TAKHLE TEDY NE! Milejm pánům programátorům jsem napsal dopis, že je to od nich hezký, ale takovejhle pomník jsem si určitě nezasloužil. A že když někdy udělají nějakou další gamesku, tak ať mi ji zase pošlou, ať mám co kritizovat. Dyť *Watch Tower* by lidi bavil tak před sedmi lety na ZX Spectru, ale v dnešní době - to asi ne. Ale jestli to i příště bude takhle šíleně průměrná hra, tak je nakopu! **—Joe**

Hru k otestování zapůjčila redakce herní přílohy časopisu Amiga Review.

Football Limited

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 386, 4 MB RAM, ds CD
typ:	manažer
žánr:	sport - fotbal
počet hráčů:	1-4
tvůrce:	Software 2000
producent:	Ocean
distributor:	Ocean
datum vydání:	prosinec 1995

TOMÁŠ SMOLÍK

Podle krabice jen další z řady fotbalových manažerů, **po týdnu hraní z toho vzešel manažer par-excelance.**

Účastníci evropských fotbalových pohárů jsou v ostatních manažerech předem dány, zde se můžete přímo „live" účastnit losování. Díky tomu můžete zažít napětí a následnou radost, když třeba naše Sigma Olmotz (!?) dostane za soupeře slavnou „Barcu".

Nejlepším důkazem komplexnosti *FLTD* je toto menu. V něm si lze nastavit úplně všechno. Vypnout či zapnout si můžete animace, výsledky ostatních týmu v pohárech, ukazování výsledků v poločase, tabulky ze všech divizí apod. Poslední dva sloupce navíc obsahují položky nastavitelné v rozmezí 0-9, resp. 0-99.

Není se ani čemu divit, že tento manažer patří ve své kategorii mezi špičku, protože jméno producenta hovoří za vše. Firma *Software 2000* je známá spíše amigistům, protože produkty jako *Christopher Kolumbus* (anglická verze od firmy *Black Legend* nese název *Voyages of Discovery)* nebo *Bundesliga Manager Pro* či pokračování *Bundesliga Manager Hattrick* spatřily světlo světa právě na Amize. A poslední dva jmenované tituly byly rovněž fotbalovými manažery a rovněž byly velmi kvalitní. Doufám, že *Software 2000* na Amigu nezanevřel, a že *Football Limited* si budou mít možnost zahrát i amigisté. Rozsah hry by neměl být problém, protože ač je *Footbal Limited (FLTD)* na cédéčku, zabírá pouhých 6 MB (celý se nainstaluje na HDD a cédéčko již nemusíte mít vložené v mechanice). Což mu ale stačí aby byl o několik tříd lepší, než 650 megabytový *Championship Manager 2.*

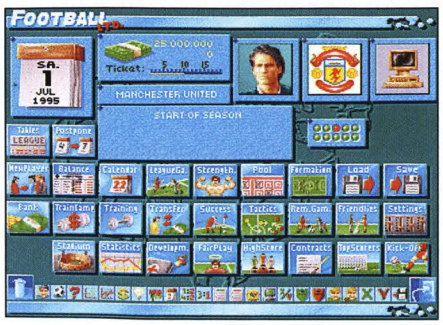
Druhou možností je klasická, dlouhodobá a levnější průprava během celé sezóny. Tady se můžete zaměřit na konkrétní slabiny jednotlivých hráčů a náročným tréninkem jim můžete zlepšit střelbu, fyzičku, práci s míčem atd.

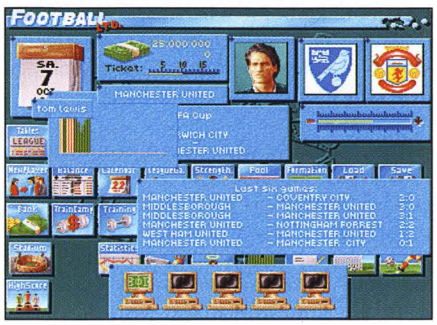
PŘEIKONOVÁNO. Začátek hry ani v nejmenším nesvědčí o její výjimečnosti, jen standardní volby jména, klubu (anglické ligy či divize), obtížnosti a počtu hráčů. Zarazí volba jakéhosi módu, k tomu se vrátím za chvíli, a losování pohárů, jinak nic neobvyklého. Jakmile se objeví základní menu, všechny představy o obyčejnosti tohoto manažeru zmizí a dostaví se šok, přímo úměrný zvolenému módu, jenž značí míru komplexnosti a složitosti a tím i počet ikon v tomto menu. *Premier Manager 3* měl ikon čtrnáct a měl jsem jich až dost, *FLTD* jich má minimálně třikrát více, nové si můžete vytvářet, všemi lze libovolně pohybovat (viz obr.), což vám může pomoct v orientaci nebo vás také může totálně zmást. Pokud se z toho vzpamatujete, zjistíte, že popisku ikony přibližně odpovídá i obrázek na ní, takže s tou orientací to nebude zas tak zlé. Po oťukání si všech menu, podmenu a podpodmenu poznáte, že *FLTD* nabízí docela obyčejné manažerské možnosti, ale i dostatek možností nových, neobyčejných.

MOŽNOSTI OBVYKLÉ. Jako u každé správné hry tohoto typu se dostáváte do rolí manažera, trenéra, ekonoma, lanaře, maséra, papučjára a batožinára dohromady. Mezi ekonomické položky vaší činnosti patří například klasické půjčky a splátky bance. Stejně se sem dají zařadit starosti o svatostánek vašeho klubu. Můžete jednak vylepšovat stadión samotný, tím míním přidávat sedadla či osvětlení, zastřešovat apod. a jednak lze zlepšit i jeho okolí zvětšením parkoviště, přidáním restaurace, kina, stánků se suvenýry atd. Peníze na tyto stavby lze získat od banky nebo pronajmutím reklamní plochy v okolí hřiště. Společně s trenérem se provádějí transakce s hráči, často zraněné či časté zahřívače lavičky lze prodat a nové naděje či již zkušené borce lze zas nakoupit. Pokud dáte toto všechno kupy můžete si buď zvolit jen přátelské utkání nebo se rovnou pustit do zápasu ligového. Ten je proveden velmi dobře. Na velké tabuli se vám graficky velmi pěkně (na manažer samozřejmě) ukazují zajímavé situace (trestné kopy, či góly)

PŘEIKONOVANÉ MENU

Zde je zmiňované přeikonované menu v základní podobě u módu III. Pokud jste si na něj zvykli, můžete si jej ještě více znepřehlednit přeházením stávajících ikon či přidáním nových. Nové ikony uložte ve formátu IFF, autoři doporučují použít program DPaint, a pak je můžete libovolně rozmístit a základní menu tak stvořit k obrazu svému.

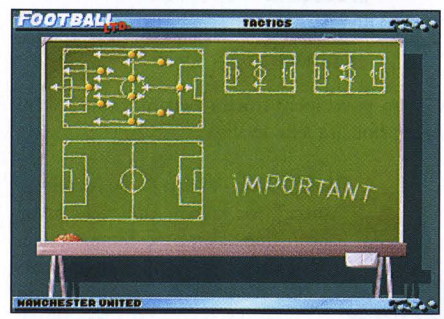




VYLEPŠOVÁNÍ STADIÓNU A JEHO OKOLÍ

Další nezanedbatelná položka správného manažeru - vylepšování stadiónu a jeho okolí. Přidáte sedačky, může přijít více lidí, postavíte restauraci „U stadiónu" a zisky jen porostou.

Tohle menu mě potěšilo. Investovat do potencionálních hvězd již od dětských let, je běžnou strategií každého lepšího skutečného týmu, zde máte stejnou možnost.

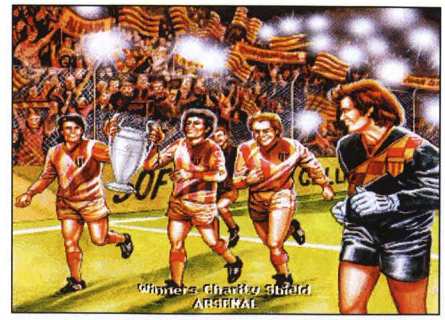


Jedinou slabinou této hry jsou maximálně taktiky. Jejich nastavování je sice originální a rádoby názorné, ve skutečnosti bych dal přednost přehledným volbám 4-2-4, 4-3-3, posílit útok, zabetonovat apod.

a pod ní máte nezbytné informace o stavu, počtu žlutých a červených karet či přítomných divácích. Daleko více informací se můžete dozvědět z nejrůznějších statistik o nejlepších střelcích, o nejvíce trestaných hráčích, tabulek všech divizí atd. To bylo to tak vše k standardním volbám, které jsou součástí, i když často i maximem (a v případě *Championship Manageru 2* jen snem) pro ostatní managery. Možnosti *FLTD* jsem ovšem ještě nevyčerpal, a proto nyní přejdu k volbám, které nabízí téměř výlučně pouze tato hra.

MOŽNOSTI NEOBVYKLÉ. Mimo obvyklé přípravy hráčů na trénincích je zde možnost zaplatit si komplexní přípravu v tréninkovém kempu. To se hodí zejména před důležitým zápasem v lize či poháru, samozřejmě čím více vrazíte do takovéto akce, tím budou lepší výsledky. Dlouhodobější investicí je vložení kapitálu do mladších oddílů vašeho týmu. Ještě v žádném jiném manažeru tato možnost nebyla a zde můžete přidat peníze na přípravku, žáky a dorost. Pokud vám ještě něco zbude, není na škodu je investovat do lékaře, maséra či pomocného trenéra. K zahození není ani možnost odložit nastávající zápas na pozdější termín, když máte například zraněného klíčového hráče. Zajímavá je možnost sázky na zápasy ligy či poháru. Pokud budete mít štěstí, můžete vyhrát pěkný balík, stejně jako někteří naši prvoligový hokejisté v nedávné době, i když ti zas moc štěstí nepotřebovali (vsadili na vlastní porážku). Tuto zajímavou, i když trochu kontroverzní příležitost raději přeskočím a podívám se na velmi pestrou nabídku všemožných statistik a informací. O každém hráči máte přibližně dvacet různých údajů (rychlost, disciplína, věk, vstřelené góly v lize či poháru atd.), o každém týmu jich máte skoro stejně. K dispozici jsou grafy úspěšnosti vaší obrany, zálohy a útoku a nebo celého vašeho týmu v lize a pohárech. Nechybí výsledky utkání v evropských pohárech, kvalifikacích na evropský či světový šampionát. Ligové tabulky jsou seřazeny nejen dle bodů, ale i podle peněžní hodnoty hráčů jednotlivých týmů, dle úspěšnosti brankářů, celkové fyzičky mužstev, věku a dalších ukazatelů. Třeba vás zaujme tabulka vstřelených branek v závislosti na minutě utkání. Zkrátka se zde dozvíte skoro všechno potřebné i zbytečné. Zde musím podotknout, že autoři kvůli této přehršli informací používají velké množství zkratek, takže se nelekněte, až u vašeho soupeře uvidíte mimo obvyklého postavení v tabulce ještě údaje K 82, T 83, F 52 a M 38. To by stačilo k novinkám, takže vzhůru dolů.

VÝSLEDEK JE JASNÝ. Hodí se ohodnotit technické zpracování každé hry, a ani tentokrát neudělám výjimku, i když u těchto her není SVGA grafika a digitalizovaný zvuk podmínkou, ale vezmu to jen stručně. Proti grafice nemám námitek, je jednoduchá a přehledná jak má být, navíc si můžete nakreslit vlastní ikony, takže vizuální stránka hry záleží tak trochu i na vás. Hudba je vcelku líbivá, i když mi zrovna v paměti neutkvěla, s tím by šlo ještě něco udělat (s hudbou samozřejmě, paměť ještě slouží). Zvuků zde příliš nezaznamenáte, maximálně tak při zápasech, ale nic jiného jsem ani nečekal. Mé celkové shrnutí - graficky či hudebně oslně-



Abyste viděli i něco jiného než samé ikony a tabulky, sem uvidíte i takovýto pěkný obrázek.

FOOTBALL LIMITED

90

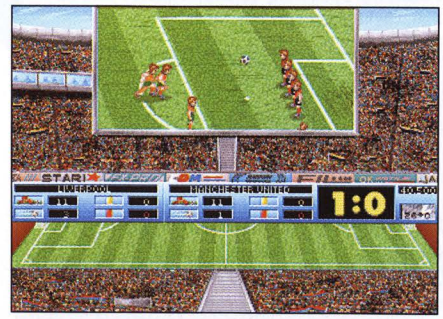
grafika: 78
animace: 50
hudba: 75
zvuk: 65

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

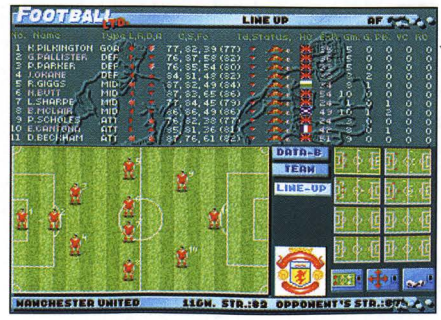
pro: komplexnost, spousta možností, propracovanost **proti:** lepší hudba by neškodila

Jednoduše zatím asi nejlepší fotbalový manažer.

HLAVNÍ OBR.



Na hlavní obrazovce se ukazují standardní situace, penalty apod. Pod ní máte všechny potřebné informace o utkání. Kliknutím LTM na jméno vašeho týmu se otevře tato obrazovka...



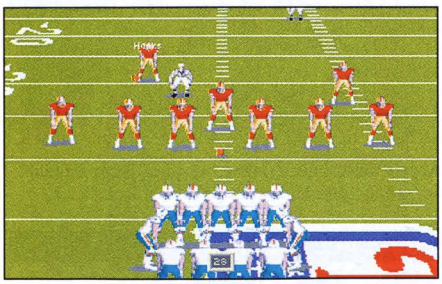
... v níž měníte rozestavení jednotlivých hráčů, taktiku celého mužstva apod.

ni nebudete, ale na druhou stranu, je to hra, která vás přinutí si přečíst manuál, abyste pronikli do všech tajů trenérsko-manažerských. Potom si můžete být jisti, že na několik týdnů budete mít o zábavu postaráno.

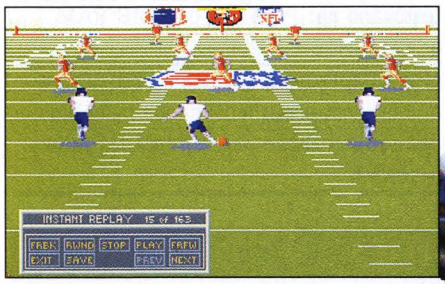
—Lewis

TOMÁŠ SMOLÍK

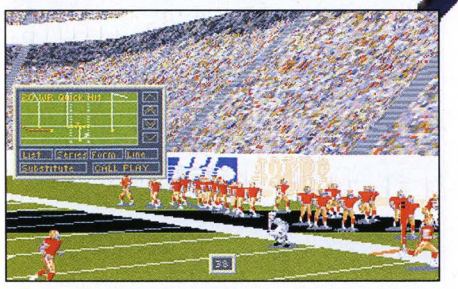
Ultimate Football '95



Před rozehrávkou si můžete myší zvolit hráče, kterého budete ovládat. Teď budu ovládat Hankse, nikoliv Toma ale Mertona, škoda, Forrest by běhal rychleji.



Pouštím si opakovaný záznam. Tlačítka jako na videu, chybí jen zpomalený záběr.



Pokud v tom někdo pozná diváky, tak je dobrej. Jedině, že by to byl stereogram.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 386, 4 MB RAM, ds CD
typ:	sport
žánr:	americký fotbal
počet hráčů:	1-2 síť nebo modem
producent:	Microprose
distributor:	Microprose
v prodeji:	říjen 1995

Příklady opravdu táhnou, praví jedno přísloví a asi má pravdu. U sportovních her začíná být zvykem vydávat každý rok novou verzi úspěšných fotbalů či hokejů s číslem roku právě probíhajícího či příštího a s více či méně změnami. Začalo to loni (nebo předloni? Ten čas tak letí.) u *NHL Hockeye* od *Electronic Arts,* který se letos dočkal dvou pokračování v podobě *NHL Hockey'95* a ještě čerstvého *NHL'96.* Od stejné firmy pochází *FIFA Soccer* a *FIFA'96* a pokračování se dočká i *NBA Live'95.* Po *EOA* se tohoto trendu chytla firma *Time Warner Interactive* a *Striker* a *Striker'95* byl na světě, no a *Striker'96* na sebe nenechá dlouho čekat. Nebude těžké uhodnout, že *Ultimate Football'95* od Microprose měl svého předchůdce. Tím byl loňský *Ultimate Football,* jenž byl na svou dobu na výši. Takže se teď můžete nechat překvapit zda jeho následovník uspěje v těžké konkurenci dokonale provedených sportů jako třeba *Actua Soccer* nebo zmiňovaný *FIFA'96.* Já vám to překvapení trochu zkazím, protože vám nyní přiblížím jeho kvality.

KLASICKÉ VOLBY. Po úvodním „intru", ve kterém přes celé hřiště proběhne jeden hráč, jemuž se mění dres i postava, se objeví menu, ve kterých si můžete měnit všechny normální i nenormální volby. Začnu těmi nenormálními, protože těch je méně, vlastně jen jedna. Stejně jako minule, tak i *UF'95* mohou po modemu či po síti hra dva lidé, což byl ještě donedávna unikát, ale dnes to již umožňuje *FIFA'96* nebo *Actua Soccer* a to i ve více lidech, takže je to chvályhodné, ale na hlavu se z toho nepostavím. Teď k těm obyčejným volbám. Jeden zápas, celá sezóna, délka zápasu, rychlost větru atd. Ještě máte možnost editovat sestavy týmů a jejich taktiky. V USA se to ocení, ale našinci, který zná sotva jména několika týmů, možná pár hráčů, ale dost těžko více než jednu taktiku, to asi přijde jako plýtvání místem. Americký fotbal tady je vlastně jen málo populární, oproti USA, kde je národním sportem, a jména mužstev NFL (National Football League), odborné termíny či pravidla jsou většině lidí cizí jako mě rozdíl mezi meiózou a mitózou. Pro neznalce jsou ke hře přiloženy dost tlusté manuály, v nichž se dozvíte nejen jména všech mužstev NFL, ale jejich sestavy, statistiky nejlepších quarterbacků, dále co to vůbec je quarterback a rozbor všech možných taktik. Jenže pochybuji, že se třeba náruživý hokejista vrhne na tuto hru a začne číst manuál, jenom proto aby pochopil, o co v této hře jde. *Microprose* minimálně projevil snahu o zpřístupnění této hry široké veřejnosti a to se počítá.

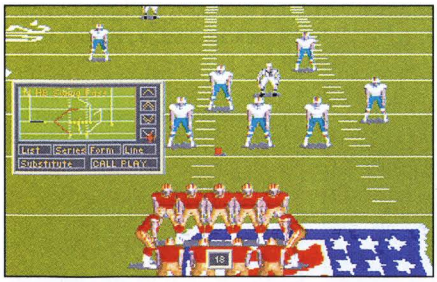
KICK OFF. Vyberte si libovolný tým, pro začátek doporučuji obhájce Super Bowlu San Francisco 49'ers, a pusťte se do hry. Už jste ve hře? Co grafika? Nic moc, že jo. Postavičky jsou sice 3D, stejně jako minule, ale rozlišení 320x200 nikoho neohromí. Kdyby to šlo přepnout do SVGA jako u výše několikrát zmiňovaných fotbalů *FIFA'96* či *Actua Soccer,* tak nic neřeknu,

Některé kopírování je trestné, za tohle kopírování bych skoro také zavíral.

S menu, v němž si vyberete taktiku pro následující rozehrávku, můžete libovolně pohybovat. Teď jsem jím před vašimi zraky schoval soupeřovu poradu.

ale takhle. Sice je všechno alespoň plynulé, ale to už bylo i u předchozí verze a nechci *UF'95* podceňovat, ale nakolik mohu porovnat s obrázky z loňského *UF,* tak se grafika moc nezměnila. Pokud se přes to přenesete zkuste začít hrát. Ovládání je poměrně jednoduché, jedním tlačítkem nahráváte, popř. kopete, a pak již jen běžíte. Pokud přeběhnete s míčem poslední čáru (před vámi ta nejvzdálenější) a položíte míč, udělali jste tzv. touchdown a získali 6 bodů. Potom lze úspěšným kopem do výseče získat další bod. Jinak je základním cílem posunout se během čtyřech rozehrávek o 10 yardů a mít tak opět first down. Pravidla jsou daleko komplikovanější, ale chtěl jsem uvést pár základních a nejdůležitějších bodů. Zkrátka vidíte, že ovládání vám nebude činit velké problémy, a že i princip hry brzy pochopíte, takže vás hra může i bavit, věřili byste tomu? Daleko složitější to ale bude s výběrem taktiky. Před každou rozehrávkou se vám objeví menu, ze kterého si musíte nějakou strategii vybrat, což asi pro začátek bude dost komplikované. Naštěstí vám počítač vždy nějakou vhodnou vybere, nebude to sice vždycky ta nejlepší, ale to vy asi stejně nepoznáte. Ještě dodám, že každé utkání má čtyři čtvrtiny, během zápasu si můžete zvolit timeout, prohlédnout statistiky či uložit hru (k tomu se ještě vrátím) a o poločase si ještě navíc můžete poslechnout pár rad. Tuto lekci máte za sebou, takže nyní přejdeme k pár zajímavostem.

KAMEROVÁNÍ. Nespornou výhodou je velký výběr kamer, mezi kterými si můžete přepínat i během hry. Můžete se tak na hru dívat z obou stran, z ptačí perspektivy, z bezprostřední blízkosti nebo z různě odstupňovaných vzdáleností. Výběr kamer je vám poskytnut i při opakovaných záznamech, které si můžete pouštět třeba i pozpátku nebo uložit na památku. Další zajímavostí je fakt, že hra skoro vůbec nehrabe na



Velice důležitá, ale také komplikovaná, situace - výběr taktiky. Na ní stojí skoro všechno.

ULTIMATE FOOTBALL'95

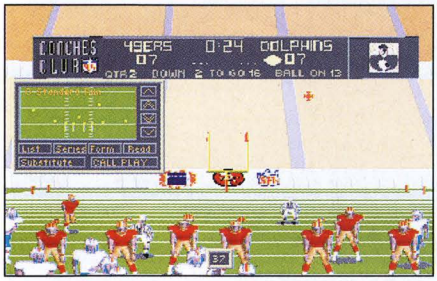
72

grafika 80
animace 83
hudba 30
zvukové efekty 60

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: hratelnost, kompletní NFL **proti:** hudba, minimum změn

Před rokem by to byla vynikající hra, dnes jen obyčejná kopie, ale stále stojí za zkoušku, zvláště pro fanoušky amerického fotbalu.



Pokud máte pomalejší počítač, můžete vypnout diváky, yardy, oblohu a detaily hráčů. Výsledek vidíte sami.

céděčko, všechno tahá z hardu, i když instalace má jen něco kolem 12 MB. Teď se vrátím k možnosti během oddychového času uložit hru, což je podle mě na škodu. Takhle si můžete uložit pozici a zkoušet rozehrávku tak dlouho, dokud neuděláte alespoň 30 yardů. Samozřejmě hra to nikoho nenutí dělat, ale být to zde nemuselo (stejně jako u *Dooma*, a proto jsou *Dark Forces* daleko lepší). Dále mě nepotěšila hudba, která sem vůbec nepadne a vůbec se mi nelíbí, naštěstí není při hře. Zvuky při hře nejsou nic moc, zvláště na dnešní poměry, připadnou mi dost nedotažené, skoro až odfláknuté. Nechápu, proč je namluveno jen minimum rozhodcovských výroků, k čemu je na céděčku 650 MB. Ještě že je hratelnost na výši, jinak bych se od této hry odvrátil již po pár minutách a ne hodinách. *NHL Hockey'95* byl jen pouhou kopií předchozího dílu, čemuž odpovídala jeho úspěšnost a hodnocení. *Ultimate Football'95* je také jen kopií s aktualizovanými sestavami, ale navíc má handicap, v podobě malé rozšířenosti amerického fotbalu mimo USA. Takže co závěrem? Jenom asi, že vás nepřekvapí, pokud v tak těžké konkurenci neuspěje. **—Lewis**

Score Megastore PRAHA
Skořepka 6, Praha 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
SO: 10.00 – 14.00
Tel.: 2421 9581

Prodejny SCORE.

Score BRATISLAVA
Lazaretská 34, Bratislava 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
Tel.: 07/367 885

Největší prodejny

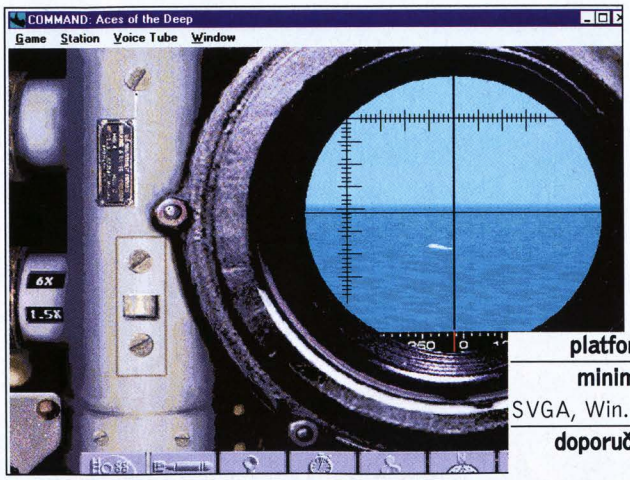
Score Megastore OSTRAVA
Sokolská 39, Ostrava 1
Tel.: 069/212 265

počítačových her

Score Megastore BRNO
Elektrodům – 3. patro
Jánská 9, Brno
Tel.: 05/4221 0487
PO-PÁ: 8.45 – 17.45
SO: 8.45 – 11.45

ve Střední Evropě.

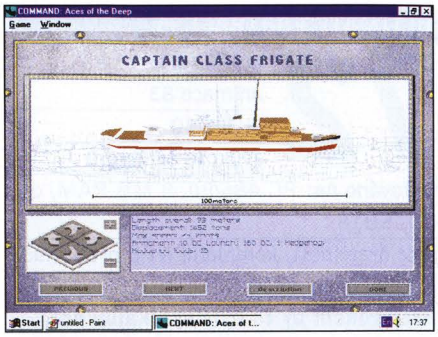
Score LIBEREC
Široká 32, Liberec
Tel.: 048/ 25 958



Ticho, klídek před bouří. Periskopová hloubka, nikde nikdo.

Menu v této hře se vyznačují přehledností, jednoduchostí a pěknými obrázky

platforma: PC-CD
minimum: 486 SX/33, 8 MB RAM, SVGA, Win. 95 nebo Win. 3.1, zvuk. karta
doporučeno: 486 DX2/66, 12 MB RAM, mikrofon
typ: strategie
žánr: válečná
producent: Sierra
vydavatel: Sierra
datum vydání: prosinec 1995



Samozřejmě, že tu nesmí chybět výkresy, technická data a jiné serepetičky

Další eso od Sierry.
Klasika v novém kabátě.

Command: Aces of the Deep

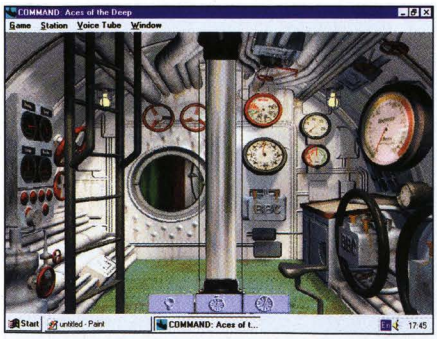
JAN EMMER

To je dilema, jakou loď si vybrat. No samozřejmě, že tu větší, nejsem přece žádnej troškař!

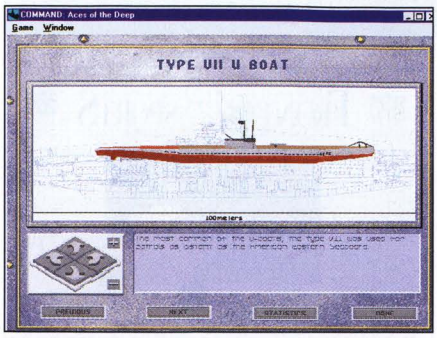
TROCHA HISTORIE. Kde se vzala, tu se vzala, jednoho krásného dne se mi objevila na monitoru hra *Aces of Pacific*. Tato hra mne chytla, držela a dlouho nepouštěla. To jsem ještě nevěděl, co přijde potom. Potom mi přišla výplata a já si šel koupit *Aces over Europe*. Neuvěřitelné se stalo skutečností, druhý díl předčil díl první a já jsem byl opět na několik měsíců spokojen. To mi ovšem nedalo a začal jsem přemýšlet, co tak asi přijde potom. Aces over Korea? Aces of Vietnam? Ne, nic takového. Pak přišel ten totální výbuch v podobě *Aces of the Deep*. Prostě ponorka. Ovšem ne ledajaká, byla to ve své době špička produkce v této oblasti. Na několik dlouhých týdnů se ze mě stal ponorkový maniak, torpédo se na žebříčku mých oblíbených zbraní vyšvihlo dokonce až na čtvrté místo, když předstihlo i motorovou pilu. A asi jsem v tom nebyl sám, protože *Sierra* nelenila a vydala vylepšenou verzi, verzi s názvem *Command: Aces of the Deep*. Nebyl to špatný komerční tah, tahle hra si totiž své kupce určitě najde. A proč?

COŽE JE NA TOM VLASTNĚ NEW? Asi se ptáte, jestli vůbec stojí za to si tuhle vylepšenou verzi vůbec kupovat, jestli to zase není jenom nápad nějakýho koumáka od *Sierry*, jak za málo námahy vydělat velké peníze. Odpověď bude asi trošku složitější. Asi takhle. Pokud se považujete za normálního hráče a né specialistu na podmořskou faunu, flóru a vraky lodí a vlastníte již první verzi, myslím, že vám to za to nestojí. Pokud ovšem bydlíte v akváriu, hrajete si s umělými rybkami a dýcháte pouze šnorchlem, tahle hra je to pravé pro vás. Máme tu pro vás nové mise v oblasti Středozemního moře, máme tu pro vás novou a ďábelsky dobrou ponorku typu XXI, je tu naprosto výborná možnost střelby z palubních zbraní. Dalším nepřehlédnutelným kladem tohoto mladšího brášky je samozřejmě SVGA. No a na závěr je tu něco pro naprosté fajnšmekry. Pokud totiž máte ve svém počítadle nejméně 12 MB RAM a vlastníte-li mikrofon, můžete řídit svojí loď slovem! Fakt, nekecám. Co je zajímavé, vaši Kamaraden umí anglicky!!! Vy si do mikrofonu vesele pořváváte „Fire, crash dive, radar room, half speed“ apod. a vaše posádka sebou mrská jak nejrychleji může, div že se nepřetrhnou. Asi se bojí, že je nahlásíte na gestapo jako kolaboranty. Jo, takže tohle by bylo pár důvodů, proč by si hru měli koupit i hrdí majitelé předchozí verze. Teď se pokusím přesvědčit ty, kteří o této hře ještě nic neslyšeli - „zelenáče mořských hlubin“.

JAWOHL, HERR KAPITAN, VŠE JE V POŘÁDKU, LOĎ POTOPENA! Jak jste si již všichni všimli (alespoň doufám), v této hře stojíte na straně Reichu, na straně nacistického Německa. Mám takový pocit, že zatím nebylo moc gamesek, které by se zaobíraly válečnou tématikou ze strany tisícileté Říše. Namátkou mě napadá třeba *Panzer General*. Ono je to vlastně logické, vždyť tanky a ponorky byly nejlepší německé zbraně. Nemá ale valnou cenu rozebírat tuhle hru z ideologického hlediska, vždyť u každého hráče je nejdůležitější hratelnost a akce, no a ta omáčka kolem toho už není tak důležitá. Ovšem tady je ta omáčky skutečně hodně a dobře kořeněné. Stačí, když si zapnete novou kariéru a okamžitě jste vtaženi do života ponorkových kapitánů. Čekají vás tu nejrůznější medaile a pocty, můžete si jít dokonce pokecat do nočního klubu. Soutěžíte s ostatními Hitlerovými kapitány v potopené tonáži, časem se z vás stává respektované eso mořských hlubin. Kromě již zmíněné kariéry zde máte samozřejmě volbu jednotlivých misí a historických misí. Tohle prostě v žádném válečném simulátoru nesmí chybět. Drobnou nevýhodou je nemožnost uložit si jednotlivou misi, některé se totiž mohou opravdu protáhnout, a co když vám zrovna bude hořet barák nad hlavou, že! Jak již ale bývá u *Sierry* zvykem, navolit si zde můžete úplně všechno. Ten pocit, že na lodi jste pánem vy, ten by se ještě dal chápat. Ale já osobně jsem měl pocit, že jsem dokonce Bohem. Volba velikosti konvojů, jejich ochrany, volba počasí, viditelnosti... prostě asi tisíc a jedna možnost, jak danou mi-



Vaše působiště, srdce ponorky, můstek. Velice přehledně uspořádaný. Ale kde je tu proboha záchod?



Můj oblíbený smrtící nástroj. Seznamte se prosím - U-boat typ VII.

Prásk! Jak to, že se nepotopila? Budu na tom muset ještě chvilku pracovat.

si ovlivnit. Prostě rozmanitost nejvyššího stupně. A tak to má být. Tahle hra je prostě jak pro profíky, tak i pro úplné začátečníky.

MENU JSOU SICE HEZKÁ VĚC, ALE JAK SE TO HRAJE? Ne, opravdu se nemusíte bát, že by tahle hra ztrácela body na hratelnosti. Já se například vůbec nepovažuji za odborníka na ponorky, potápět nějaké kocábky mne vůbec nebavilo, ovšem pouze do doby, než jsem zapnul tuhle simulaci. Okamžitě vás to vtáhne jako chuchvalec prachu do luxu a jen velmi těžko se budete závislosti na téhle hře zbavovat. Ale pěkně popořadě. Vaše loď je pěkně přehledná, nemáte problém co zmáčknout, kam teď jít. Jednotlivé ponorky se sice drobně liší rozmístěním jednotlivých přístrojů, to je ale detail. Když si tedy po necelé minutě zvyknete na ovládání lodi, vyrazíte na lov nepřátelských lodí. A věřte mi, nedáte si pokoj, dokud nepotopíte alespoň nějakou kánoi, nebo neskončíte v mořských hlubinách. Všechno je tak neuvěřitelně realistické, že ať jsem se

COMMAND: ACES OF THE DEEP

89

grafika: 91
animace: 86
hudba: 90
zvuk: 85

testováno na: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, Win 95, SB Pro, qs CD

pro: geniální hratelnost, grafika, hudba, zábava, nové mise **proti:** nemožnost ukládat jednotlivé mise, na 8 MB RAM trochu pomalé

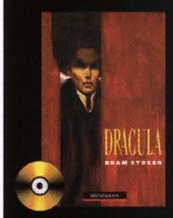
Jednoznačně nejlepší ponorkový simulátor na trhu, doporučuji i vlastníkům předchozí verze. Je to super!!!

snažil sebevíc, žádnou chybu jsem oproti skutečnosti nenašel. Naprosto nejlepší je vyhodit celou rodinu někam na mráz, zamknout se v pokoji, nasadit sluchátka, připevnit mikrofon a pustit se do toho. Ještě půl hodiny po vypnutí máte nutkání pořvávat na vašeho psa rozkazy a jdete se raději přesvědčit, jestli vám v koupelně neteče kohoutek. Všechny lodě, letadla a ponorky jsou velmi detailně vykresleny, moře se pěkně houpe, sluníčko či měsíc pěkně svítí, prostě celá hra dělá všechno proto, abyste se opravdu cítili IN. No a když se vynoříte přesně uprostřed dobře chráněného konvoje, opravdu vám začíná stékat pot po zádech a cítíte chlad okolní vody. Je tu také pár zajímavostí, které jsem opravdu ocenil. Je tu tzv. Victim view, kde sledujete loď odsouzenou k zániku. Tohle pokoukáníčko skutečně stojí za to. Dále je tu Torpedo view, v podstatě kamera připevněná na čumák torpéda. Neznám nic lepšího, než sledovat, jak se torpédo blíží ke své oběti. Ten pocit zadostiučinění! Poté ovšem musíte hejbnout ploutvema a zmizet z dosahu hlubinných náloží, které to opravdu myslí vážně. Když se vám to povede, pak už jenom zbývá přečíst si skóre a jít se opít do nejbližšího mariňáckého baru. Zkrátka je to simulace par excellence.

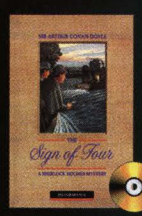
HUDBA, ZVUKY A TECHNIKA VŮBEC. Ano, i tato položka tuhle hru jen ctí. Hudba je opravdu příjemná, protože si můžete vybrat z cca 15 skladeb, přesně podle vaší chuti (a chuti vaší posádky). Znáte to, na každé ponorce byl přece gramofon. Zvuky jsou rovněž realistické, někdy je to až nepříjemné, zejména když se na vás soustředí palba několika lodí. Celá vaše posádka je rovněž docela ukecaná, hlásí vám všechno od hloubky až po rozsah škod. Jedinou drobnou nevýhodou je, že pokud vlastníte pouze 8 MB RAM, je hra poněkud pomalá, přechody mezi jednotlivými pohledy trvají i 3 sekundy. Ale věřte mi, dá se to vydržet. Bezesporu je rovněž výhodou podrobný on-line manual. A pokud se zajímáte o historii ponorkové války, o technické parametry jednotlivých plavidel či letadel, ani v tomto ohledu vás céčko nezklame. Prostě technika je zvládnutá na jedničku.

Teď už ale zapnout dieselové motory a hurá do ledových vod!!! **—Deacon**

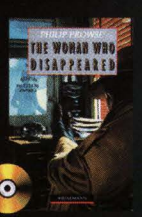
LANGMaster®
ANGLIČTINA PRO VŠECHNY
Novinka
kurzy pro středně pokročilé!



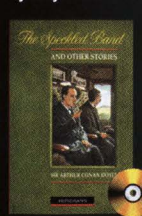
Dracula
Bram Stoker
Jeden z nejznámějších hororů, které kdy byly napsány. Právník Jonathan Harker přijíždí do Transylvánie na hrad hraběte Drakuly. Tam zjišťuje, že hrabě je pánem upírů, a přísahá, že ho za každou cenu zničí.



The Sign of Four
Sir Arthur Conan Doyle
Klasická detektivka s legendárním detektivem a jeho nerozlučným společníkem. Krásná mladá žena Mary Morstanová navštěvuje Sherlocka Holmese. Žádá ho o pomoc při hledání svého otce a odhalení toho, kdo jí již 6 let posílá každý rok perlu. Holmes a Dr. Watson se dávají do pátrání.



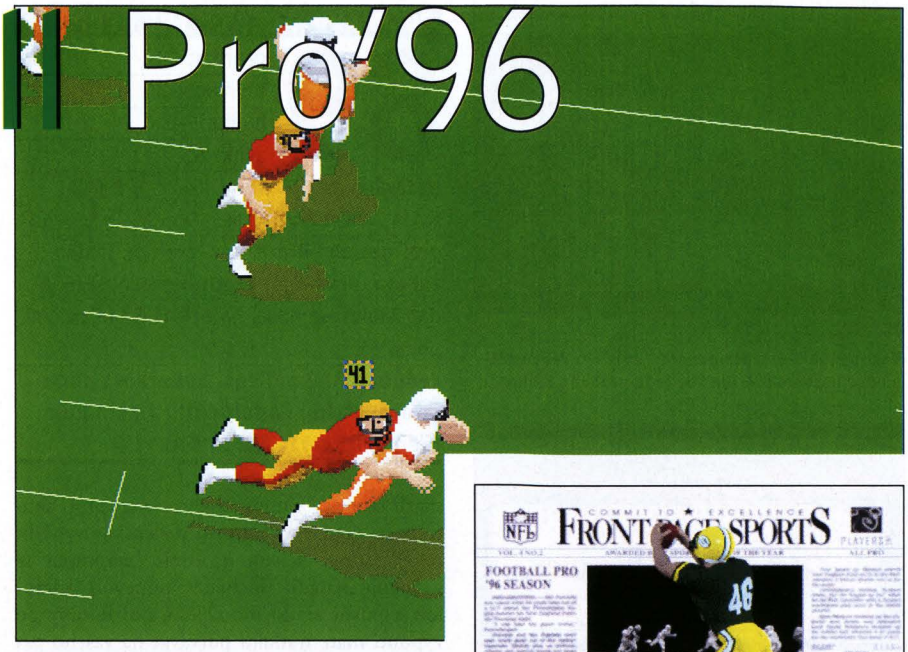
The Woman Who Disappeared
Philip Prowse
Dobrodružný příběh odehrávající se v Los Angeles. Krásná blondýnka si najímá soukromého detektiva Lemmy Samuela, aby našel její zmizelou sestru. Zanedlouho se na scéně objevují zabijáci, mrtvoly, světem znudění policisté a zloději klenotů. A Lemmy se vyhýbá kulkám, rychlým autům a tvrdým pěstem.



The Speckled Band
Sir Arthur Conan Doyle
Další tři případy Sherlocka Holmese. V prvním z nich (*Strakatý pás*) hledá mladá žena Holmesovu pomoc při odhalení podivné smrti její sestry. Ve druhém (*Tančící figurky*) musí Holmes vynaložit všechny své deduktivní schopnosti, aby rozluštil tajné kódované zprávy. Ve třetím případě (*Liga ryšavců*) Holmes zkoumá, co se skrývá za jedním zvláštním inzerátem nabízejícím práci, a jeho vyšetřování vede k odhalení aktivit neblaze proslulého kriminálníka.

CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ
Branická 107, 147 00 Praha 4
tel.: 02/46 34 11, 46 34 55-7, fax: 02/46 08 07

Football Pro'96



platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/100, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 386, 4 MB RAM, ds CD
typ:	sport
žánr:	americký fotbal
producent:	Dynamix
distributor:	Sierra
datum vydání:	jaro '95

Právě na této obrazovce si vybíráte taktiku pro příští rozehrávku. Navíc jsou tu informace o skóre, času, kolik yardů ještě musíte získat apod.

Protože americký fotbal nepatří u nás k těm nejpopulárnějším sportům, a protože tento *Football Pro'96 (FP'96)* je podobný *Ultimate Football'95 (UF'95)*, budu spíše jen srovnávat. První společnou věcí je, že *FP96* je pokračováním, či spíše novou verzí hry *Football Pro'95*, jíž jsem ale neviděl, takže přejdu raději k něčemu jinému.

SPOLEČNÉ A ROZDÍLNÉ VOLBY. Úvodní intro, byste sem asi nezařadili, ale zde je při startu opravdu volitelné, ale pokud spouštíte *FP'96* pod Windows 95, tak se s intrem rozlučte, mě to při něm vždy spadlo, což je vlastně také volba, buď intro nebo Win95. Ale dost řečí o „oknech", co zde oproti *UF'95* chybí, je možnost hrát ve dvou po kabelu/modemu. Ostatní možnosti jsou víceméně ekvivalentní, tzn. jeden zápas, celá sezóna, délka utkání, změna počasí, to je zde obzvlášť detailně (a tudíž zbytečně) konfigurovatelné apod. Podobné jsou i možnosti editace, takže pokud chcete, můžete aktualizovat sestavy všech týmů, měnit taktiky či strukturu ligy a Super Bowlu. Jenže pro našince to jsou možnosti velmi málo využitelné. K *UF'95* byly alespoň přiloženy publikace zasvěcující vás do tajů tohoto sportu, ale zde je manuál soustředěn spíše na postup při případné editaci.

HRA. Systém utkání se sice liší, i když ne nějak radikálně. Pravidla jsou samozřejmě stejná, rozdíl je jen ve volbě taktiky před každou rozehrávkou. Zde je vám k tomuto účelu nabídnuta speciální obrazovka, kde volbu provádíte. Ale jen při určité obtížnosti. Protože zpočátku jsem nechal obtížnost „Basic", což ale znamená, že vy máte na hru jen minimální vliv. Můžete sice zvolit taktiku, ale počítač pak stejně hraje nějak jinak. Prostě si raději zvolte druhou nebo třetí, nejvyšší, obtížnost, která tedy spočívá ve vyšší míře vaší volnosti při hře. Ovládání není příliš složité, ale přeci jen horší než u *UF'95*. Možná to je tím, že *FP'96* je obtížnější, takže k získání touchdownu zlomíte více joysticků či kláves. K lepší atmosféře přispívají animace s výroky rozhodčích při timeoutu, touchdownu, firstdownu apod. A samozřejmě nesmím zapomenout na dokonalý systém kamer, který ještě lepší než u *UF'95* a už tam byl dost dobrý. Tady máte úplnou volnost při výběru pohledu. Můžete hřištěm libovolně otáčet, naklánět ho, vzdalovat ho či přibližovat. Dále si vyberte zda se má kamera zaměřit na vámi ovládaného hráče, hráče s míčem, jen míč nebo zda to má kamera snímat z jednoho místa či se má pohybovat atd. To samé platí i opakovaných záznamech, které se navíc můžete uložit na disk.

Při tomto pohledu sice vidíte skoro celé hřiště, ale jinak nepoznáte skoro nic. Pomocí ikon vlevo nahoře si můžete zvolit pohled opravdu libovolný.

TOMÁŠ SMOLÍK

Intro je tady fakt hezký, a proto ještě připomínám, že s jeho spuštěním pod Win95 budete mít velké problémy. Ale jinak opravdu pěkný.

FOOTBALL PRO'96

72

grafika:	88
animace:	90
hudba:	74
zvuk:	82

testováno na: PC Pentium/75, 8 MB RAM, qs CD, SB.

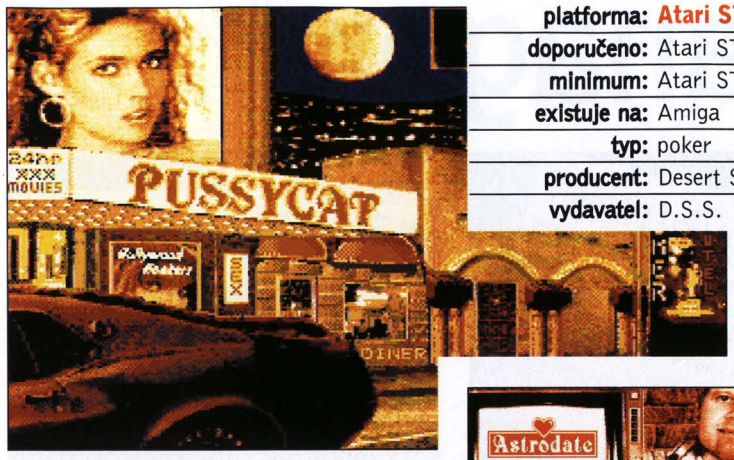
pro: systém kamer, animace hráčů **proti:** ovládání

Skalní příznivce amerického fotbalu to asi zaujme, příznivce sportů možná a ostatní jen dost těžko.

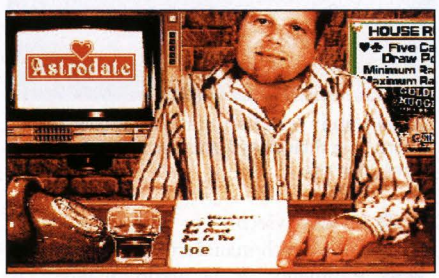
PROVEDENÍ NA VÝŠI. Po technické stránce má tento fotbal jasně navrch. Celá hra běží v 640x480, čili všechno hned vypadá realističtěji než těch 320x200 u *UF'95*. Navíc jsou zde hráči daleko lépe rozanimovaní a i celé okolí vypadá daleko lépe. Ozvučení je tu také lepší, rozhodčí sice nejsou moc ukecaní, ale alespoň jsou všechny zvuky provedeny lépe, včetně skandování diváků a předávání pokynů mezi hráči. Takže který je lepší? Ani jeden z nich není nějaká bomba, každý má své výhody i nevýhody, u mě to vychází stejně. Proto mi to nedá zavzpomínat na starý *Mike Ditka Ultimate Football*, který jsme hrávali před nějakými pěti lety na Kunyho dvaosmšestce, a který sice nebyl v SVGA, ale jinak tyhle dva fotbaly překonával po všech stránkách, bavili jsme se u něj výborně. A to byl na jen asi čtyřech disketách! Tím chci říct, že i americký fotbal může být pro našince velmi zábavný, a nejen lehce nadprůměrnou hrou, jako jsou tyto dvě. A víte co, přišel Krtek, tak si jdeme zahrát *Wormse*. Čau **—Lewis**

JOSEF KOMÁREK

Hollywood Hustler



platforma: Atari ST
doporučeno: Atari ST, harddisk
minimum: Atari ST, 1 MB RAM
existuje na: Amiga
typ: poker
producent: Desert Star Software
vydavatel: D.S.S.



Což takhle dát si partičku pokeru s trvdými chlápky z Hollywoodu?

DOPIS. *Drahý Nicku,*
to, co ti chci říct, mě bolí víc než Tebe. Víš, musela jsem si v hlavě srovnat všechno co se stalo, přehodnotit náš vztah a můj postoj k životu. Promiň Nicku, ale já se za Tebe nemůžu provdat. Nedokázala bych žít po Tvém boku, protože bych Ti asi nerozuměla. Byla jsem na večeři se svým psychoanalytikem, který mi pomohl vrátit se zase na nohy. Měl pro mé problémy veliké pochopení a dokázal je vyřešit. Zamiloval se do mě a já do něj a rozhodli jsme se, že se vezmeme. Nehraje roli to, že je bohatší než Ty a má větší auto a pěkný dům na předměstí, on je prostě jiný člověk. Je mi to líto, Nicku. Zůstaneme stále přáteli?
Tvá Sylvie

ŽAL. *„Zůstaneme přáteli? Pche!"* Nick zmuchlal dopis od své bývalé a zahodil ho do špíny velkoměsta u chodníku. *„Sylvie, cos mi to udělala? S psychoanalytikem? Bože..."* Nick se chytil za hlavu. Nic v jeho životě se nedařilo podle jeho představ. O práci přišel, jeho nastávající jej opustila, nezbývalo než propít zbytek úspor v nejbližší hospodě.

POKER. Tradiční hra padouchů i gentlemanů, ale i obyčejných lidí. Princip je jednoduchý - stačí k sobě dostat karty stejných hodnot, např. dvě sedmičky (pár), tři krále (trojička), čtyři esa (nejvyšší možný poker), nebo postupky 9, 10, J, Q, K. apod. Karetních kombinací je v pokeru více než dost. Hodně už tu bylo i her, kde se toto zábavní odvětví vyskytovalo. *Hollywood Hustler* se od těch ostatních diametrálně liší - vypráví příběh chudáka obyčejného človíčka, jednoho z milionů, kterého přestal bavit život. Jen vaše hráčské umění může rozhodnout o tom, jak tahle story skončí. Jestli chudák Nick prohraje všechno co měl a ocitne se v nemocnici s mnohočetnými zlomeninami, nebo nad svými soupeři zvítězí a tím získá spoustu peněz i dívku svých snů, která s ním zůstane až do smrti.

FMV NA ST?. *Hollywood Hustler* se od ostatních pokerových simulátorů liší hlavně svým zpracováním. Je protkán zdigitalizovanými filmovými sekvencemi a výbornou hudbou, což hře dodává neopakovatelnou atmosféru, neboť se tím dokonale vžijete do Nickovy role. Po filmovém intru, jehož obsah jsem vám už vylíčil, jste postaveni před jediné menu, ve kterém můžete započít novou hru, provést LOAD/SAVE pozice, prohlédnout si High-Scores, zvolit obtížnost a počet kol a také konec hry. Zvolíte-li start, ocitáte se v jedné typické hollywoodské hospůdce. Spolu s vámi ke stolu zasednou frajírek Joe s černými brýlemi (to nejsem já!), tlusťoch Slim Montana, o jehož mnohých schopnostech vás ještě budu informovat, a tvrďák Chuck s nepříjemným chladným pohledem.

HOLLYWOOD HUSTLER

75

grafika: 83
animace: 80
hudba: 76
zvuk: 82

testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM

pro: filmové sekvence, výborný zvuk, plno zpestření, skvělá zábava **proti:** po pár letech přestane bavit

Další skvělá hra původem pro Atari. Že by herní ST trh začal po několikaletém tichu zase vzkvétat?

ZVUKOVÁ STRÁNKA VĚCI. Tu si skutečně nemohu vynachválit. Začíná to už úvodní hudbou, která by se vlastně dala taky považovat za zvuk, neboť je to jeden dlouhý sampl. Veškeré sázky, dorovnávání, výměna karet, to všechno je namluvené každou postavou zvlášť. Každý ze zúčastněných jinak mluví, třeba Slim má správně opilecký hlas a výslovnost mu někdy dělá problémy. Ovšem nejlepší jsou speciální hlášky a doprovodné ruchy při partičce pokeru. Občas venku projede s děsným rachotem těžký nákladňák, někde u baru zvoní telefon, pro někoho přijel taxík a ozývá se bouchání dvířek u auta. Nutno upozornit na to, že Slim Montana hodně pije a několikrát za hru mu servírka nahoře bez doručuje novou láhev whisky. Občas také začne Slim zpívat „Since my baby left me...", načež jej Joe (fakt to nejsem já!) okřikne: „Alright, Elvis! Shut up!" Zvlášť dobrá scénka je ta, když si Slim upšoukne a ostatní začnou kašlat a lapat po čerstvém vzduchu. Nebo vyhrajete se třemi esy a Montana jen vydechne: „Shit!" Na to Chuck reaguje větou ve smyslu: „Do (píp) práce, ten má ale kliku!" Nelze opomenout ani různá přísloví jako např. jednou si dole - jednou nahoře, ten si ty karty snad tiskne, risk je zisk a mnohé další.

CO DODAT? Snad jen to, že *Hollywood Hustler* zabírá tři diskety - na první je hlavní program a intro, na druhé grafika a zvuky ke hře samotné a na té třetí jsou dvě verze outtra - a jde nainstalovat na harddisk nebo, máte-li vyšší paměť, i na ramdisk. O obrovském úspěchu ST verze (ani to nevypadá na 16 barev, co?) svědčí to, že se autoři rozhodli zhotovit i verzi pro Amigy. A to je, myslím, dostatečný důvod pro to, abyste si tuhle hru koupili.

—Joe

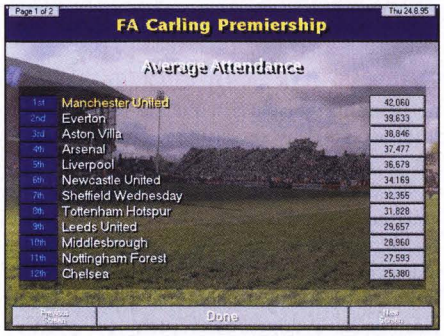
Championship Manager 2

Může zabírat fotbalový manažér 655 MB? Může!

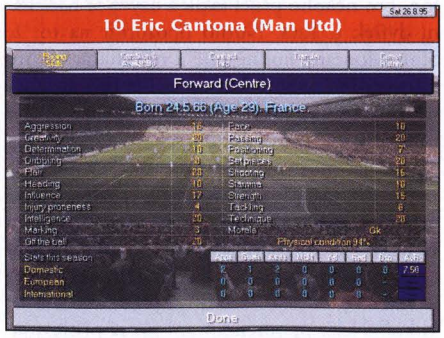
TOMÁŠ SMOLÍK

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD
v přípravě:	PC, Amiga
typ:	strategie
žánr:	sport
počet hráčů:	92
tvůrce:	Oliver Collyer
producent:	Domark
vydavatel:	Domark
datum vydání:	říjen 1995

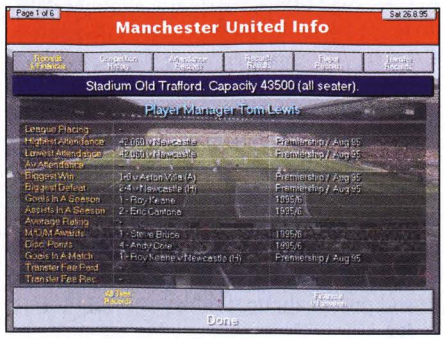
TABULKY



Několik nezbytných manažerovských tabulek. Nejvyšší návštěvnost...

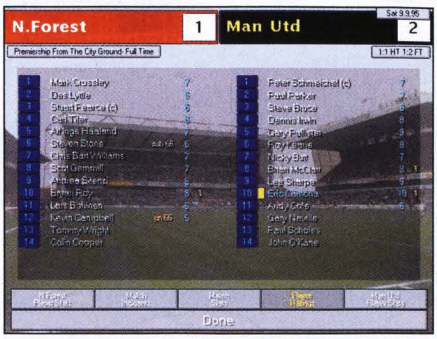


...kompletní informace o hráčích...



...a celkové informace o ovládaném týmu.

Úvodní „intro" je složeno z titulků a titulních stránek novin se zkomoleným názvem. Asi to má být vtipné, cha, cha.



Uvidíte i informace o hráčích, kteří nastoupili (hodnocení, žluté karty, střídání atd.).

Už vidím všechny ty odpůrce a kritiky fotbalových manažerů. Už slyším jejich argumenty, že je nikdo nehraje, tak proč se zmiňovat o dalším z nich. Že prej to nikdo nekupuje, že ani pes po tom neštěkne, pche. Tohle vše jsem tušil, takže jsem si schválně vyhledal žebříček nejprodávanějších her z počátku října na Amigy a PC. V každém žebříčku je alespoň jeden manažér, některé jsou dokonce na předních příčkách. Kompletní žebříčky jsou někde na této stránce a přesvědčte se sami, že například *Premier Manager 3* (z roku 1994) je na tom lépe než *Tie Fighter* nebo *Magic Carpet*. Tím jsem vás asi pěkně usadil, co? Takže mohu v klidu pokračovat.

PROČ BY SE MEGABYTY NEPLÝTVALO! Ačkoliv by tomu mohl začátek nasvědčovat, tak o žádnou oslavnou nepůjde. Ne že bych manažery odmítal, to bych tento nerecenzoval, *Premier Managery* od *Gremlinů* se mi dost líbí a stále je hraji (každej jsme nějakej), ale tenhle si to prostě nezaslouží. Ze zvyku jsem se podíval, jak je cédéčko zaplněno a překvapilo mě, že skoro na 100%. Nevím proč, ale začal jsem se těšit. Úvodní „intro" mě zas vrátilo na zem. Sice jsem u manažeru ani žádné nečekal, ale když se s tím tak vytahovali, byl jsem docela zvědavej. Hudbu jsem k tomu spustil až se speciálním parametrem (proč ?), ale stejně jsem ji příliš nevnímal, netušíc že už žádnou jinou neuslyším! Po skončení intra si program z nějakého, určitě dobrého, důvodu čtvrt minuty testoval CD mechaniku. Pak jsem si zvolil anglickou ligu (na výběr je ještě skotská) a na řadu přišlo ukládání pozice (proč na začátku hry ?). Ale i to bych přežil, kdyby jedna pozice nezabírala 20 MB! Pro srovnání jedna pozice z této hry zabírá víc než předchozích pět v Excaliburu recenzovaných manažerů dohromady!! Zkusmo jsem potom zkusil tuto pozici zkomprimovat RARkem a nejdelší 6 MB soubor se zpakoval na 11 kB. To byla jen taková kulturní vložka, každopádně soutěž o největší pozici by *Domark* určitě vyhrál.

JEN PRO TRPĚLIVÉ. Takto šokován jsem pokračoval dál, ignorujíc poznámku z manuálu o dlouhé čekací lhůtě. A skutečně, ukládání oné hafo dlouhé pozice trvá opravdu dlouho, kolem 15 minut!! Už jsem myslel, že mě vomejou. Bohužel čekání za to ani nestálo. Úvodní menu se pyšní rozlišením 640x480 s fotografií nějakého stadiónu v pozadí, ale vypadá dost nudně, kam se hrabe na menu od *EA Sports*. Zmiňování o takové maličkosti vám možná přijde zbytečné, ale během hry se skoro pořád budete prodírat takovýmito menu, takže by si trochu nápadu zasloužily. Navíc přechody mezi dalšími nekonečnými menu trvají nehorázně dlouho, zkrátka zatím samé odrazující překážky, proto raději přejdu k něčemu příjemnějšímu.

MANAŽÉROVÁNÍ. *Championship manager 2* nabízí možnost stát se manažérem jednoho z desítek týmu britských fotbalových soutěží. Najednou může hrát až 92 hráčů. Na začátek je připraven kompletní aktuální seznam zápasů ligy a pohárů. Přes 4000 skutečných hráčů a spousty informací o každém z nich, včetně jejich předešlých působišť. Fotografie všech anglických ligových stadiónů. Volná ruka při tvorbě taktik vašeho týmu. Propracovaný systém nákupu, prodeje či půjčování nových hráčů. Při koupi hráče z nečlenské země ES, potřebujete pro něj pracovní povolení! Souběžný průběh evropských pohárových soutěží a kvalifikací na evropský či světový šampionát. Jestliže máte ve svém týmu zahraničního reprezentanta, býváte příslušným národním sva-

SROVNÁNÍ:

PREMIER MANAGER 3: Daleko komplexnější manager, který nabízel i vylepšování stadiónu, shánění sponzorů, trénink hráčů, najímání funkcionářů a spoustu dalších věcí, které v *Championship Manageru 2* nejsou.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER: V pouhé změně taktiky, kupování či prodávání hráčů jste se mohli vyžít i v této hře. Navíc jste si i mohli zahrát zatím nejhratelnější fotbálek a to vše na pouhých dvou disketách!

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

54

grafika: 70
animace: 10
hudba: 10
zvuk: 75

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: srozumitelný komentář **proti:** všechno trvá strašně dlouho, nezaujme

speciality: jedna pozice má 20 MB

Rozsáhlý fotbalový manažér, který vám toho mnoho nenabídne.

zem žádán o jeho uvolnění na kvalifikační či přátelské mezistátní utkání. Máte šanci manažerovat cizí národní tým a zúčastnit se tak MS či ME. K dispozici jsou tabulky všech divizí, úspěšnosti hráčů při střelbě, tabulky nejlepších střelců a nahrávačů. Statistiky po každém utkání, úspěšné zásahy brankářů, průběžné hodnocení vašich úspěchů na postu manažera (dle vzorce: B=GOLS*50+SHON*40+SHOF*10+CNER*5 přidat (A+B)*OSTD*CSTD*RIMP)/10000, to jen tak pro úplnost). Utkání je komentováno Clivem Tyldsleyem (Match of The Day, Sportsnight atd.), na cédéčku je přes čtyři hodiny profesionálního komentáře. Brzy budou k dostání i data disky s italskou, francouzskou či německou ligou. Zkrátka to vypadá, že je tu vše proto, abyste si mohli zkusit téměř reálně ovládat fotbalový tým. Jenže není všechno Spielberg, co se točí a výše uvedené chyby ještě nevyčerpaly všechny zápory této hry.

VZHŮRU DO PRŮMĚRU. Evropské soutěže sice souběžně probíhají, ale s jinými mužstvy než s těmi, které se do nich loni skutečně probojovali. Kvalifikace také v pohodě probíhá, bohužel s úplně odlišným losem. Přestupy jsou skutečně velice propracovány, ale některé konkrétní přestupy jsou postavené na hlavu. Utkání jsou možná komentována profesionálem, ale mimo Anglii absolutně neznámým. Pokud si po desátém utkání vypnete již stereotypní komentář, zbude vám to samé jen v psané podobě, nic jiného vám o zápase nevypoví-

Informace o přestupech zahraničních hráčů. Petr Kouba zrovna přestupuje do Flamenga Rio de Janeiro aneb jediný český fotbalista v jižní americe, náhoda nebo nehoda?

dá. Všechna menu jsou téměř identická, za chvíli v nich zabloudíte. Fotografie v pozadí se brzy okoukají. Tím jsem vyčerpal rozbor grafiky. Hudbu opravdu uslyšíte jen v „intru". Zvuky tvoří jen pár vzdechů při hře a mluvený komentář. Data disky jsou hezká věc, ale pokud budou provedeny stejně jako tato hra, jakože asi jo, tak není o co stát. *Championship Manager 2* chce velkou dávku trpělivosti a flegmatičnosti aby vás zaujal, pak vás možná pobaví. Je ale daleko více manažerů, které vás pobaví více a dříve. Tato hra je jen dalším výsledkem zaplňování cédéček stovkami megabytů zbytečných dat. Už se netěším na verzi pro Amigu. **—Lewis**

NPG s.r.o
NEW POWER GENERATION
CD ROM SOFTWARE

Nabízíme přes 500 titulů CD ROM software za velmi nízké ceny
Nabízíme zálohování dat na CD (580 Kč) a barevné scanování
Příklady naší nabídky:

Encyklopedie:
GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 1996 - 999 Kč !!!
OCEAN ENCYCLOPEDIA- 499 Kč
TRAVEL TO SPACE - 399 Kč
BODY WORKS 5.0 - 799 Kč
ART HISTORY - 399 Kč
SPACE MISSIONS - 399 Kč
WORLD ATLAS - 499 Kč

CD DELUXE PACK 4 - 799 Kč !!!
World Atlas 4.01, U.S Atlas 4.0, Teaches Typing 2.0, Chessmaster 4000 turbo

Hry a megapaky :
MAGIC CARPET 2 - 1499 Kč
NEED FOR SPEED - 1499 Kč
LUCAS ARTS pack - 1199 Kč
CD 3 (Zool, Lotus 3, N. Mansell) - 399 Kč
SLIPSTREAM 5000 - 799 Kč
JUNGLE + DESERT STRIKE - 599 Kč

MEGAPAK vol. 3 - 1399 Kč !!!
Lemming's 3, Megarace, TFX, Quantum Gate II, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, The Journeyman Project.

MEGAPAK vol. 4 - 1399 Kč !!!
Panzer General, Aegis, Space Ace, Tornado, Empire Soccer 94, Warriors, Dawn Patrol, Black Knight, Orion Conspiracy, Dragon Lore.

MEGATRIPAK - 799 Kč !!!
Thunderscape, USS Ticonderoga, Cyclemania

9 GAME PACK - 699 Kč !!!
F-29 Retaliator, Might & Magic 3, Robocop 3D, Epic, Chessmaster 2100, D/Generation, Push Over, Life and Death 2, Contraption Zack

...a mnoho, mnoho dalších fascinujících titulů !!!!!!

Navštivte nás nebo kontaktujte na adrese:
NPG s r.o., Blahníkova 5, Praha 3, 130 00
tel/fax: 02/ 627 86 07 E-Mail: npg_sro@mbox.vol.cz

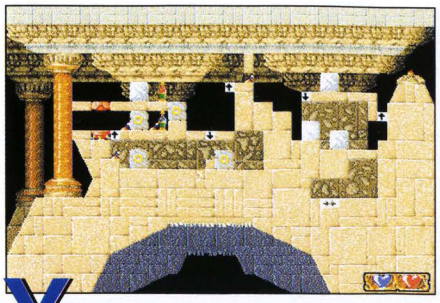
Výroba ukončena, poslední šance nakoupit za nízké ceny
DISKETY 3,5" DD PRECISION™
Made in USA, 100% Error free, formátované, záruka 1 rok

maloobchod:
1 balení . . . 122
od 5 balení . 116
od 10 balení . 110
velkoobchod:
od 50 balení . 69 (bez DPH)

Cena je uvedena za 1 balení (10 ks disket). Maloobchodní cena už obsahuje DPH. Zboží zasíláme na dobírku, k ceně účtujeme pouze poštovné. Osobní odběr je možný v kanceláři na uvedené adrese od 7 do 16 hod.

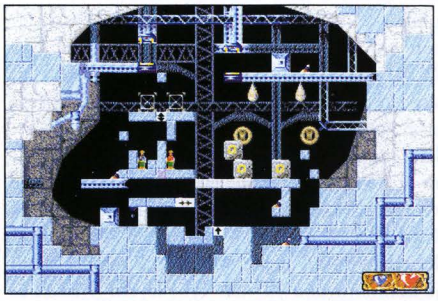
CHIQUITITA Hošťálkova 8, 169 00 Praha 6
tel: 02/20513484 (nové tel. číslo)

Ano, zašlete mi na dobírku ☐ balení PRECISION 3,5"DD
jméno a adresa:



Quadrax

KAREL TAUFMAN



platforma:	PC-CD
minimum:	386, 8 MB RAM, ss CD, Sound Blaster, Roland, AdLib
existuje na:	IBM PC
typ:	logická
žánr:	dobrodružná
tvůrce:	Cauldron
distributor:	Vochozka Trading (Čechy), Riki (Slovesko)
datum vydání:	jaro '96

Logické rychlíky jsou přirozeným, logickým výběrem, pokud hledáme hru v níž by zlaté české ručičky mohly tvrdě konkurovat západnímu hernímu průmyslu. Všechno ostatní je z mnoha hledisek příšerně náročné. Příběh, animace, renderované sekvence, atp. Na to všechno potřebujete spoustu času, kapitál a taky lidi, kteří umí něco jiného než jen chvástat se stylem „Tohle bych zvládnul levou zadní. To moje verze enginu by běhala o takovejch čtyřicet procent rychlejc (teda kdybych chtěl, že jo)".

Kde to všechno najít? Odvážlivců, kteří „na to mají" je mezi námi spousta (věřte, že vím o čem mluvím), ale většina z nich odpadne po tom, co zjistí, že dělat zábavné hry, není vůbec zábava, ale pěkně tvrdá makačka. A tak z těch všech vysvitne jen pár silných, kteří to nakonec dotáhnou až do konce. Jak můžete sledovat ze stránek Excaliburu, jejich díla se neustále zlepšují.

Proč se ale všichni zuby nehty drží tak náročných typů her, jako jsou adventure, nebo strategie, to je mi záhadou. Když si vezmeme všechna pro i proti, je až s podivem, že si zatím nikdo nesednul k tomu, co má každý z nás doma - ke stolu - a nepoužil to co každý z nás doma na tom stole má - papír a tužku - a nepoužil to, co by měl mít každý z nás i v té nejzapadlejší vesničce v hlavě - mozkové závity - a nedal dohromady převrat podobný *Tetrisu*. Byl to přeci právě *Tetris*, který se v podobně šílených podmínkách zrodil. A když už ne přímo revoluci, tak aspoň pořádnou logickou paŕbu, jako byl svého času třeba *Pushover*.

A tak když se nikdo z nás neměl k tomu, aby otřásl lešením herního průmyslu, museli prísť naši braťja slováčici a ukázať nám zač je toho loket. V této recenzi se budeme bavit o jejich produktu, který se jmenuje *QUADRAX*. *QUADRAX* je logická hra. *QUADRAX* je hra ze Slovenska. *QUADRAX* je totální božárna.

Hned jak jsem dohrál poslední, dvacátý level volně šiřitelného dema, bylo mi jasné, že před sebou máme novou bombu na herním trhu (a to nejenom zemí koruny české, protože *Quadrax* se bude prodávat i na západě od našich hranic). Dalších osmdesát levelů, které jsem dostal na cédéčku s kompletní hrou můj původní názor nijak nezvyklalo. *Quadrax* je bomba a Kolumbovo vejce zároveň. Pokud neznáte tu o Kolumbovu vejci tak to bylo asi takhle. Kryštof seděl v hospodě a hromada měšťanů se mu smála, že objevit nový kontinent nic není. Byl tam odjakživa a Kolumbus k němu jen doplul. Kolumbus se usmál, řekl si krásné servírce o jedno uvařené vejce a pak smíšky požádal, aby jej postavili na špičku. Když se to nikomu nepodařilo, Kolumbus se ušklíbl, naťukl špičku vajíčka a pak na ni vejce postavil. Je to snadné, jen na to přijít. A přesně to samé je *Quadrax*. Máte pocit, že něco takového přece muselo napadnout spoustu jiných programátorů, designérů, pletichářů a chlubílků - a vida, ono ne.

V téhle božárně ovládá hráč z klávesnice dva panďuláčky, kteří se pohybují po plošinkách. Co obrazovka to spousta plošinek, to jeden level. Cílem je přelézt přes plošinky až k východu. Problém je v tom, že panďuláčci mohou přelézt jen přes některé překážky, kterých se jim do cesty staví víc než dost. Je to jako v životě. Ty překážky, přes které nemohou přelézt normálně musí překonat nejprve jen přesouváním těžkých balvanů, které přemostí propast, udělají schod, nebo jen uhnou z cesty. Už tady začínají pracovat vaše mozkové buňky, když je potřeba dotlačit správné kameny na správná místa ve správném pořadí a ještě k tomu správným panďulákem. Pak se k tomu přidají ještě páčky a mizející plošinky, k nim přibudou magnetické kostky, výtahy a teleporty. Všechno korunují jedno, nebo více cesměrné průchody. Pokud máte level dokončit, musíte se přes všechny tyhle nástrahy prodrat a dotlačit oba (!) hrdiny na plošinku východu. To zdůrazněné oba je důležité. Mnohdy se vám totiž stane, že už vám modrý stojí na plošině, zatímco červený se ještě pořád nemůže pohnout. Modrý pak musí přelézt půlu obrazovky, aby červenému pomohl a odvalí šutrák. Jenomže teď zase uvízl modrý. Červený kapánek popojde a stikne páčku. Plošinka pod modrým se propadne a oba teď mohou bez problémů dojít k východu - v tom lepším případě.

Tak to by byl koncept. Ale ať je koncept sebelepší, je leda tak pro kočku, pokud mají jednotlivé levely hry mizerný design. Na jejich provedení stojí i padá kvalita logické hry. Co se týká *Quadraxu*, nejenom že byste se neměli bát, ale měli byste se pěkně uklonit, protože tady si dal někdo pořádnou práci. Začíná to hezky pomaloučku, polehoučku, takže prvních deset úrovní vlastně můžete brát jako tutorial a pak se to pomalinku rozrůstá a komplikuje. Přibývají nové překážky a cesta od startu k cíli je stále komplikovanější. Prostě lahoda. Pochopitelně, že se vám někdy může stát, že v levelu zakysnete a dál se ani nehnete. Žádné strachy braši (a šostry?). Připravil jsem tu pro vás všechny kódy, takže když zakysnete, skočíte si dál a k zákysu se vrátíte později. Jen počkejte, jak vás to potom najednou trkne a budete se divit, jak jste nad něčím takovým mohli vůbec přemýšlet. Jenom si hezky odškrtávejte ty úrovně, které jste prošli a běda, jestli je nebudete mít za měsíc všechny okřížkovaný! Zarazíme vám předplatný Excaliburu. Jo, už to je dohodnutý.

Jako kdyby nestačila samotná hra, sednul si dajaký pisalko za stôl a napísal dlouhý príbeh, ktorý *Q-drax* doprovádza. V něm se dozvíme, že červený a modrý nejsou červený a modrý, ani červená a modrá, ale Mike & Alex. Dva braši na salaši se vydávají po stopách tajemného chrámu, který se v pravidelných intervalech objevuje na

KÓDY

A tady jsou kódy do všech levelů hry.
Některé z nich jsou obzvláště vyvedené. Treba taková Nšoči, krtko, aport a bport.

01-rocks	26-nanoc	51-civil	76-kubla
02-kokos	27-ajnin	52-colon	77-nurat
03-three	28-dinda	53-rewka	78-nsoci
04-sokol	29-emaeg	54-youol	79-vineb
05-kolos	30-lomsi	55-aport	80-blyzn
06-infii	31-lvalc	56-bport	81-sakkk
07-nonon	32-uruca	57-rubyn	82-ender
08-artus	33-msere	58-nyeco	83-lustb
09-prior	34-gungu	59-eriki	84-elgbh
10-lopta	35-rtfin	60-scrnt	85-siaje
11-dread	36-urthk	61-qwert	86-sienn
12-lanze	37-yrano	62-error	87-inval
13-fluch	38-smino	63-eding	88-riapo
14-rotka	39-rmogl	64-morho	89-smila
15-feuer	40-imino	65-hirom	90-oroks
16-krtko	41-rstig	66-akuza	91-eropo
17-taraj	42-helda	67-moske	92-amrik
18-gates	43-rvivi	68-elrit	93-syyyk
19-claws	44-enruw	69-thepi	94-chaor
20-grund	45-envlc	70-lakot	95-wogon
21-atack	46-ikone	71-bleks	96-dyurd
22-fight	47-capsl	72-porta	97-artva
23-roger	48-ockda	73-calad	98-slkut
24-wilco	49-vidam	74-harco	99-abysz
25-tulsa	50-arosn	75-mpolo	

QUADRAX

90

grafika: 80
animace: 70
hudba: 80
zvuk: 70

testováno na: 486/33, 8 MB RAM

pro: Absolutně abnormální hratelnost, jakou na současném trhu jen tak nenajdete.

proti: Některé renderované animace.

Ani génius logických her Alexej „Tetris" Pajitnov by se nemusel za Q-drax stydět!

různých místech Země. Egypt, Mongolsko, dokonce i nad hladinou moře. Legendy praví, že v chrámu sídlí polobůh, který si nepřeje být rušen a tak není divu, že se nikdo z výprav, které chrám lokalizovali, nevrátil. Jedním z těchto nešťastníků je i Mikův bratr. Co následuje je vám jasné. Co vám ale jasné být nemůže, a ono to taky bude znít pěkně divně, je fakt, že tenhle příběh je docela zajímavý. Zatímco většina podobných doprovodných sekvencí se omezuje na jeden obrázek s textem „A jejich další cesta vedla na sever!", tady si fakt počtete.

Story se na hráče vylévá v pravidelných intervalech mezi několika levely, přičemž její první část přesluhuje i jako intro. Nechybí tu ani standardní renderované obrázky.

HUDBA A ZVUKY jsou kapitolou samou pro sebe. Pokud očekáváte veselé tunes typu „Šla Naninka do zelí, do zelí,..." tak svůj postoj hezky komplexně přehodnoťte a to pěkně rychle. Hudba u *Quadraxu* je tajemná, pochmurná a silně emotivní. Perfektně navozuje atmosféru tajemného chrámu s neustálou přítomností zla. Zvuky jí nezůstávají v patách. I když abscenuje ťapkání nožek malých panduláků, kvádry vydávají při posouvání kvalitní pazvuk tlačeného kamene, dopadají z perfektním „thud" apod. Zvuky jsou prostě total a je škoda, že jich tu není o trochu víc.

ANIMACE najdeme jak klasicky v pozadí, tak při některých akcích, jako např. mizení dvou spešl kvádrů. Mike i Alex hezky tlapkají nožkami a na první pohled nemá jejich animace chybu. Po chvíli vám ale dojde, že jsou jejich tělíčka trochu toporná. Snad by se to dalo napravit, kdyby jim vlály vlasy jako *Lemmings*. Ale to tlapkání nožkama je taky docela roztomilý.

A jedna perla na závěr. Osmibitovou verzi *Q-draxu* (pro ZX Spectrum) prodával na Slovensku *Ultrasoft*. Shodou okolností, nebo taky zákonitostmi osudu ji měli na svědomí ti samí lidé, kteří stvořili jeho PC verzi.

Protože vám je to už úplně jasné a mnozí z vás dočítají tyto řádky na cestě do nejbližší počítačové prodejny, provedu bleskové shrnutí. *Quadrax* je absolutní božárna, jaká tady už dlouho nebyla. Tam, kde mě totálně zklamal *Breakthru* od Alexeje *„Tetris"* Pajitnova, tam mě *Quadrax* přiváděl k totální extázi. A vás do ní dostane taky! **—KaT**

Hry s českými příručkami nakoupíte jedině u nás!

Napište si o kompletní katalog her pro PC, Macintosh, CD32, SEGA, Nintendo a další.

Ukázka některých her s českými příručkami:

BBS

PC DISKETY:

Dungeon Master	499,- Kč
Dungeon Master II	1 499,- Kč
Gunship 2000	599,- Kč
Inferno	1 549,- Kč
Lion King	849,- Kč
Subwar 2050	599,- Kč
System Shock	1 499,- Kč
UFO	599,- Kč

AMIGA CD-32:

All Terrain Racing	999,- Kč
Gloom	1 149,- Kč
Magic Island	tel.
Rebel	790,- Kč
Subwar 2050	449,- Kč
UFO	649,- Kč
Worms	1 149,- Kč

PC CD-ROM:

Bioforge	1 999,- Kč
Command & Conqueror	1 799,- Kč
Dungeon Master II	1 499,- Kč
Full Throttle	1 849,- Kč
Gunship 2000	599,- Kč
Inferno	1 899,- Kč
Ishar Trilogie	449,- Kč
Knight's Chase	1 449,- Kč
System Shock	499,- Kč
Terminator: Future Shock	1 699,- Kč
UFO / Master Orion	1 399,- Kč
Warcraft II	1 849,- Kč
Worms	1 399,- Kč

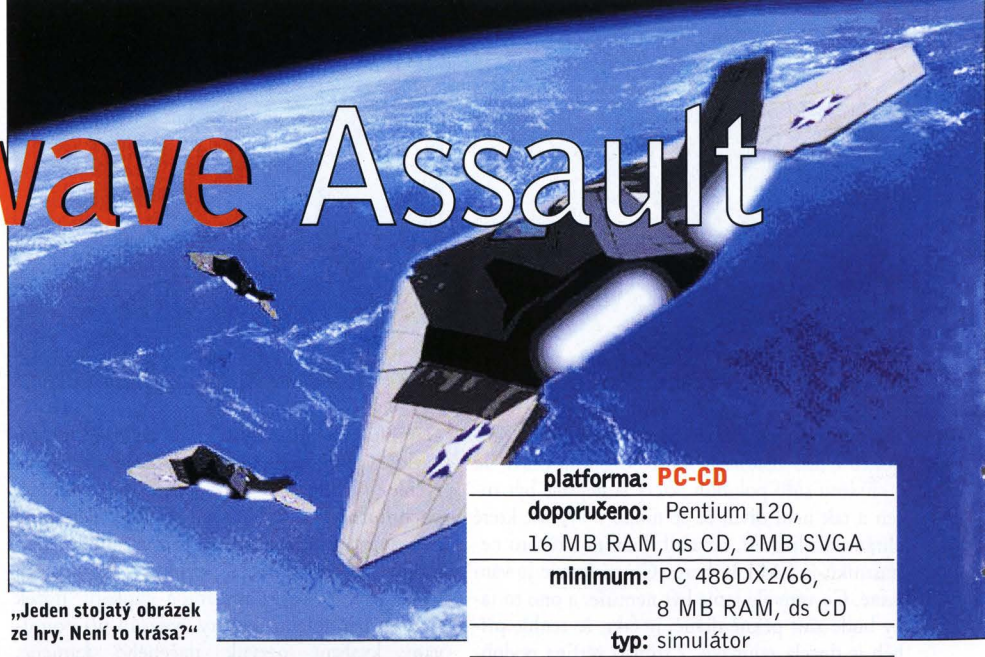
APPLE MACINTOSH:

Dungeon Master II	1 390,- Kč
Full Throttle (CD)	1 949,- Kč
Marathon	2 199,- Kč
Marathon II (CD)	1 699,- Kč
System Shock (CD/PPC)	1 890,- Kč

Pokud již dotyčnou hru máte, samostatný český manuál Vám dodáme při koupi jiné hry.

BBS spol. s r. o., Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 141

Shockwave Assault



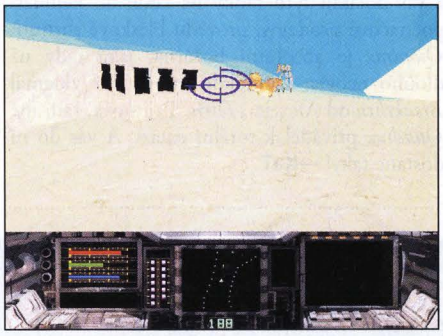
„Jeden stojatý obrázek ze hry. Není to krása?“

platforma: PC-CD
doporučeno: Pentium 120, 16 MB RAM, qs CD, 2MB SVGA
minimum: PC 486DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
typ: simulátor
žánr: sci-fi
tvůrce: Electronic Arts
distributor: Electronic Arts
datum vydání: prosinec 1995

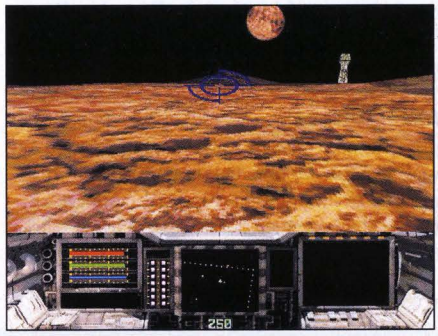
PETR SLOVÁČEK

Těžko si asi lze představit méně originální příběh, než ten, který na vás čeká u nové hry od firmy *Electronic Arts,* nazvané *Shockwave Assault.* Země je zase v ohrožení, díky obrovskému přívalu vetřelců, snažících se dobít naši rodnou planetu. Skutečně nevím, co na ní tyto „hrozné“ kreatury pořád mají. Jako kdyby tu snad bylo něco, co by nám mohli závidět. Všechny ty nemoci, války, smog, otrávené řeky, znečistěná moře atd. Já bych to tu nedobíjel, ani kdyby mě někdo nutil....

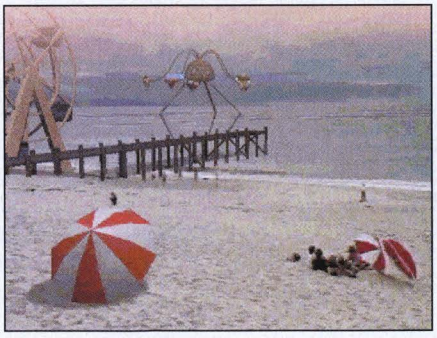
Máte rádi dobré 3D střílečky? **Tak to jste na špatné adrese.**



„Takto vypadá boj ve skutečnosti. Jednotvárný, nudný a ošklivý.“



„Tohle je obrázek z druhé části. Ano, autoři, aby toho nebylo málo, přidali rovnou ještě pokračování, které se odehrává na vetřelecké planetě.“



„Ježíšmarjá, už jsou tady!“

TAK TOHLE NÁS TEDY ČEKÁ? Skutečnost je však asi jiná. Zřejmě stále existuje mnoho lidí, kteří si myslí, že nám hrozí ohrožení z vesmíru a stále tvoří nové a nové hry, zabývající se tímto tématem. A tak se také na herním poli objevila nová, tak trochu trojrozměrná střílečka *Shockwave Assault,* ve které je na vaše bedra položen nelehký a často se opakující úkol - zachránit Zemi. Zase to na vás všichni nechali a tak nezbývá než zasednout do kokpitu speciálně upraveného letounu a vydat se bojovat na různé části naší planety. Míst, kde je zapotřebí vaší dovednosti, a cílů, které musíte sestřelit (tedy vetřelců) je mnoho, takže se nemusíte bát, že byste neměli do čeho píchnout. Práce bude rozhodně dost, ale bojím se, že váš zájem o ní již tak velký nebude. Nejenže příběh hry za moc nestojí, ale ani hra samotná vás ničím nepřekvapí ani nepobaví. Jedná se totiž pouze o jakési napodobení trojrozměrné střílečky. Vy sice vidíte vše 3D, ale pokud se v tom chcete také náležitě pohybovat, zjistíte, že to již tak úplně možné není. Lze se sice měnit směr dopředu, dozadu, nalevo a napravo, ale pohyb nahoru a dolů je pro hráče navždy zapovězen. A to ještě není všechno. Navíc musíte létat pouze v určitém pásmu, vyznačeném na mapě. Pokud překročíte jeho hranice, začnou vám rychle ubývat štíty a pokud se nevrátíte zpět, brzy přistanete na zemi ve více částech, než při startu. Jelikož autorům asi došlo, že jejich hra je značně neoriginální, zařadili jeden nový prvek, který zatím nebyl nikde jinde použit. To jak jste si vedli při plnění vašich úkolů se dozvídáte až na konci každé mise, takže pokud jste něco přehlédli, nezbývá vám než to letět celé znova. A to není zrovna velká legrace, když jedna mise trvá skoro patnáct minut. No asi to má být zábavné.

KOUKÁME SE Z OKEN. Provedení této hry asi také nenechá většinu lidí v klidu. Na krabici je vypáleno znamení, které určuje, že zaručeně pod ničím jiným než Windows 95 to nepustíte. A i pod nimi to nebude nic jednoduchého. Pro zobrazení je použito přímého přístupu do video paměti vaší grafické karty, pomocí poměrně nových driverů Direct X. Výsledek je ten, že se rozloučíte s krásným a kradeným prostředím Windows 95 a hra zaujme veškerý prostor na vašem monitoru. Opravdu nechápu, proč jsou pak zapotřebí ty Wokna, když jsou všechny jejich funkce vypnuté. Vlastní hru lze spustit v několika rozlišeních a s různým počtem barev. Ovšem na to, aby se *Shockwave Assault* spustil v hi-coloru, musí být vaše video karta vybavena alespoň dvěmi megabyty paměti. Musím ale uznat, že i na mém starém Cirrus Logicu běžel poměrně slušně i v tomto „hodnběarevném“ módu. Asi by to vyřešilo středně rychlé Pentium a více megabytů paměti.

TAK TAKHLE RADŠI NE. Mám dojem, že jsem vám tuto novou hru již popsal dostatečně. Možná, že nejsem ten pravý, a možná dokonce, že jsem ten levý, ale mě prostě nijak zvlášť neuchvátila. Nevyniká v žádné oblasti a tak se z ní stává běžná a průměrná střílečka s běžným a průměrným příběhem. A my tu přece snad nejsme od toho, abychom hráli běžné a průměrné hry. A nebo ano? **—Twyn**

SHOCKWAVE ASSAULT

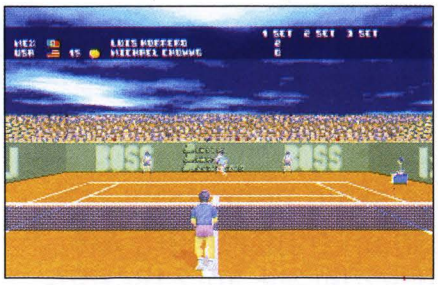
62

grafika: 72
animace: 76
hudba: 65
zvuk: 78

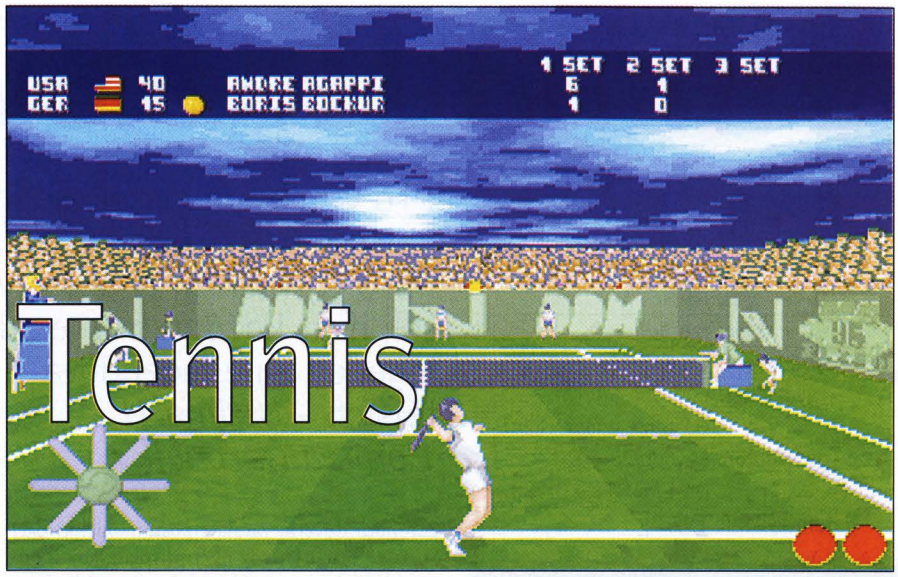
testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD, 2 MB SVGA

pro: co říci mám, nevím sám **proti:** průměrná grafika, příběh, hudba atd.

Jestli máte rádi tento typ her, zahrajte si raději Terminal Velocity. Proč se zabývat průměrem, když existuje nadprůměr?

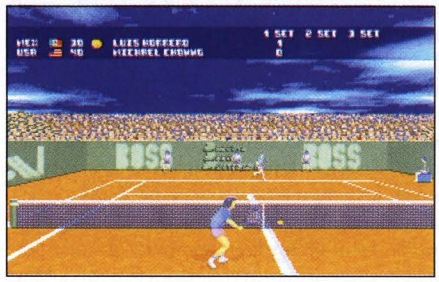


Virtual Tennis



platforma: PC-CD
minimum: 386 SX/33, 4 MB RAM, 512 kB VESA
doporučeno: 486 DX2/80, 8 MB RAM, SVGA 1 MB
typ: sport
žánr: tenis
producent: DDM
datum vydání: únor/březen 96

PAVEL HACKER



VIRTUAL TENNIS

49

grafika: 57
animace: 47
hudba: 50
zvuk: 72

testováno na: Pentium 75, 8 MB RAM, ds CD, SVGA 2 MB, S3 968

pro: intro, vlajky a hymny 16 států, směrování úderů **proti:** zkomolená jména, hudba, animace, nesmyslené doskoky

Naši milí (šéf)redaktoři nahodili tuto hru na redakční 486 DX2/66, 8 MB RAM, Trident 9000 a na monitoru se zjevilo příšerně trhané intro, v němž si pinkali dva dobře vymodelovaní, zato však pouze jinak barevní chasníci. Amph nastavil v úvodním menu play game, neboť kdo by z fleku chtěl hrát tournament nebo sezónu, že. Pak se objevil výběr hráčů (54) a jejich rodných končin (16), kde mě příjemně překvapila neabsence České republiky. Přišla však studená sprcha. Teprve z *Virtual Tenisu* jsem se dozvěděl, že naši tenisovou reprezentaci tvoří Daniel Vacwk, Karel Navacek, Petr Kurrda a Slava Dovedul. Pokud bych byl velmi tolerantní a odpustil španělskému tvůrcům špatná česká jména, nepochopím už chyby jako Boris Beckur nebo Michael Chwuang. No nic. Podobně jako v počítačových hokejích, i tady jsou statistiky (Becker vše okolo 90%, výše zmíněný Slava Dovedul asi 45%). Výběr hráče světového věhlasu je Vám ale platný jako mrtvému zimník, jelikož vámi ovládaného Beckera s lehkým srdcem Younes Aynaouy roznese na kopytech. Nezbývá než si vybrat barvu dresu (překvapivě chybí bílá, divné, že?) a povrch (na výběr jsou čtyři) a vrhnout se do hry. Na obrazovce se objevila česká vlajka a z bedýnek se počala linout hymna. Zatímco hru provázející hudba není nic moc, všechny hymny jsou valné kvality, takže po intru další plus. Kamera obkroužila našeho Kurrdu a totéž se opakovalo u soupeře. Ale co to? Po takových sekvencích jsem rozhodně nečekal tyhle třaslavé hromady pixelů! Podání. Zvuk nic moc, ale není to nejhorší. Pěkná animace, dá se směrovat, zatím to není nejhorší. Grafická karta pracuje, míček rychlostí 4 Km/h ladně překonal síť a hromada barevných čtverečků na druhé straně kurtu se dala do pohybu, brr. Chce to lepší mašinku, řekl jsem si a odnesl si hru domů. Úvodní procedura se opakovala, intro se už necukalo, no sláva. V menu jsem zaregistroval Jukebox, tak jsem ho prubnul: na výběr tu je šest skladeb, některé příšerné, jiné slušné. Přeskočil jsem animace a dal se do hry. Vašeho hráče vidíte zezadu, což není zrovna šťastná volba, ale to bych předbíhal. Mraky v pozadí zběsile ubíhaly do pryč takovým tempem, že jsem očekával vichřici. Kurrda dvakrát šílenou rychlostí hodil míčkem o zem a než jsem se nadál, napálil jej na soupeřovu polovinu. Soupeř mi jej vrátil dřív, než jsem se vzpamatoval, čímž chci říct, že na opravdu rychlých počítačích s 1 MB VRAM výše je hra nehratelně rychlá, zatímco na 486ce se špatnou grafickou kartou je pro změnu nehratelně pomalá. Takže jsem vypnul turbo, což nepomohlo, poté jsem vypnul koprocesor, což míček neznatelně zpomalilo a následoval grafický akcelerátor, což u bylo znát. Tak se do toho konečně dáme.

OVLÁDÁNÍ. Hráče logicky ovládáte šipkami a odpalujete CTRL. Zarazilo mě, že hráči téměř nepoužívají backhand - za tři dny hraní jej mnou ovládaný hráč užil dvakrát. Odpal soupeře je znázorněn tečkovanou čárou. Když přiběhnete k čáře zleva, hráč míček odehraje forhandem, potud nic proti. Pokud však k trajektorii přistoupíte zprava, hráč se jedním velkým trhnutím přesune na levou stranu a míč odpálí opět forhandem, což vypadá ještě hůře, než to zní. Další vtipná situace: soupeř stojí vprostřed svého čtverce, vy mu pošlete míček do rohu, vítězně zajásáte a on se odrazí a v letu míček odpálí. Jednou, jako exhibici pro diváky, budiž, ale hráči (váš hráč dokonce automaticky) tuhle fintu požijí třeba padesátkrát za zápas, což už je trochu moc. Mimochodem, kombinace trajektorie a pohledu je natolik zkreslující, že vám často míček proletí mezi nohama nebo ho podběhnete či nedoběhnete, což hratelnosti zrovna nepřidává. Abych pořád jenom nehaněl, úderům se jednoduše určuje směr a síla, což vede k docela pěkným výměnám. Soupeři nejsou žádní neumělové a to spolu s výše zmíněnými „vylepšeními" vede k dosti tvrdé obtížnosti. Pokud se budete cítit na tournament, můžete si vybrat US Open, Wimbledon, Roland Garos nebo Australia Open; žádný rozdíl v prostředí, podnebí nebo tak něco však nehledejte. Podobné je to se sezónou - obdoba kampaně v simulátorech. Takže nezbývá než:

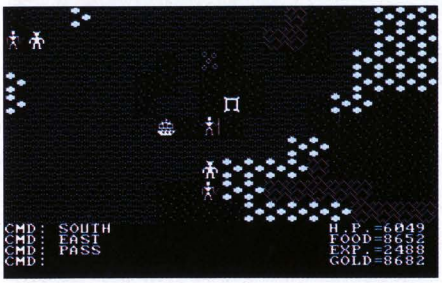
SHRNUTÍ. Tenis není zrovna PC doménou. Každý druhý Amigácký tenis je hratelnější a vyvedenější než tenhle tenis, kterému se z mně neznámému důvodu říká *Virtual*. Kdyby tahle hra byla freewere, určitě by se našel někdo, kdo by si ji občas zahrál, ale jako komerční záležitost vyzní spíše jako špatný vtip. Takže si raději zahrajte nějaký jiný sport, třeba golf. **—Rattle**

Ultima II Revenge of

KAREL TAUFMAN

platforma:	**PC**
minimum:	PC, CGA
existuje na:	Mac, PC
typ:	RPG
žánr:	fantasy
producent:	Origin
vydavatel:	původně Sierra On-Line, dnes Origin
distributor:	původně Sierra On-Line, dnes Origin
datum vydání:	1983

Pro všechny ty, kteří se ještě stále nenechaly zlákat falešnými pozlátky dnešních multimedií, ale i pro ty, kteří si chtějí zvýšit vzdělání aniž by museli hrát každou hru je zde recenze druhého dílu legendy z nejlegendovatějších - *Ultima II - Pomsta Čarodějky.*



Hrad Lorda Britishe se shodou okolností (možná) nachází v místech dnešního Londýna.

Revenge of Enchantress je první Ultimou, kterou Richard Gariott (více viz profil *Originu* Ex 51) napsal kompletně v assembleru Appla II 6502. Při hraní ale znatelný rozdíl nepocítíte (možná proto, že se jedná o konverzi na PC). Hru vydala původně *Sierra On-Line,* která si Gariotta získala slibem, že *U2* vyjde v krabici a s plátěnou mapou. Od té doby vycházejí s takovou přílohou všechny *Ultimy* (vyjma levnějších budget verzí, tam je mapa na tvrdém papíře). Při převodu na PC dostala *U2* pouze CGA kabátek, takže se na rozdíl od svého předchůdce odehrává převážně v tajemně fialové barvě. Hře to sice nejprve přidává na atmosféře, ale s postupem času se absence barev začíná jevit dnešnímu hráči jako nepříjemná vada na kráse.

Zajímavým problémem jsem prošel hned při prvním startu hry, kdy mi hra několikrát naúčtovala Divide Overflow Error. Problému jsem se nakonec zbavil tak, že jsem při nahrávání hry přepnul PC z 33MHz na 16 MHz. Podle mých informací by se mělo jednat o pozůstatek disketové copy protection z dávných let. Během hry jsem pak mohl vrátit procesor zpět na 33MHz bez jakéhokoliv problému.

DRUHÉ DOBRODRUŽSTVÍ V SOSÁRII.

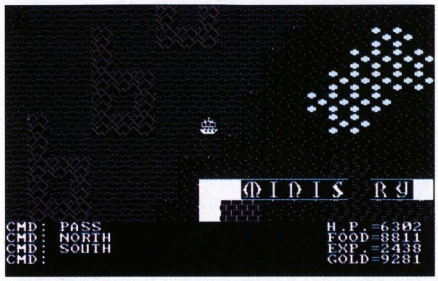
Příběh *U2* pokračuje tam, kde *Ultima 1* skončila. Ačkoliv likvidací šíleného čaroděje Mondaina osvobodil Avatar Sosárii od jeho černé magie, přivolal tím zároveň pohromu ještě ničivější - čarodějku Minax. Minax byla Mondainovou milenkou a ztrátu svého druha jen těžce nesla. Z tohoto důvodu začala s postupnou likvidací Sosárie. Avatar je tedy opět přivolán, aby ji odstranil. Dokumentace hry dokonce uvádí (patrně v rámci obohacení prostoduchého příběhu), že se objevili zprávy, že Avatar byl hnán i vlastní žárlivostí na krásnou Minax. Jak ale dále uvádí manuál, tyto zprávy nebyly nikdy podloženy. Jo, nepodložené zprávy, to my tady ve střední Evropě známe. No, nic.

Sosárie tak, jak jsme ji znali z první *Ultimy* už neexistuje. Richard Gariott si jednoduše nedělal starosti s kontinuitou příběhu a vytvořil mapy inspirované převážně podle Země a jejích kontinentů. Poprvé se zde objevují Moongates - teleportační brány, které tentokrát Avatara přenášejí mezi jednotlivými časovými obdobími existence Sosárie. Cestujeme mezi lety 2110, 1990, 1423, 9000000 před Christem a časem legend. Puntičkáři se možná podrbou za uši a poznamenají, že náš letopočet by se v Sosárii asi nepoužíval a tak jsem neměl použít ono „před Christem", ale přesně to samé značení používá Richard Gariott - BC = Before Christ. Navíc je tu i mnoho dalších náznaků, že vlastně nejsme v Sosárii, ale na Zemi. Po jaderném holokaustu zůstane na planetě všeho všudy jediné sídlo - Pirátský přístav, který by vyjma své lokace mohl být docela dobře Moskvou. Je tam totiž Red Square - Rudé náměstí, TASS i KGB. Ti pesimističtější z nás v tom hned vidí klasický střet východ x západ a jeho výsledek. Je to pravděpodobné i díky tomu, že hra vznikla daleko před prolomením Berlínské zdi. Na druhou stranu nám Gariott dává jedno přesvědčivé znamení, že na Zemi nejsme a všechno okolo je jen a jen shoda okolností. Toto znamení najdeme v roce 1990, kdy jsou Aljaška a Kamčatka ještě stále spojeny pevným pevninským mostem.

Samotné časové zóny slouží bohužel jen a jen ke zpestření hry a v dnešní době by příliš neobstály. Všechno v nich totiž vypadá úplně stejně - postavičky, vesničky, akumulace démonů a balronů, dokonce i pirátské lodě. Jen kontinent se trochu mění, ale i na tom najdete mezi lety 1423 a 1990 těžko nějaké změny.

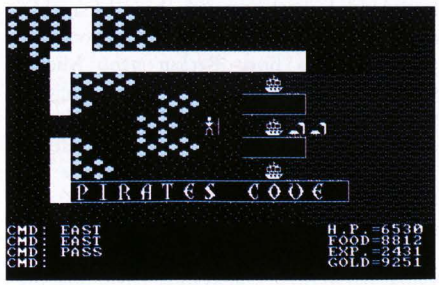
DISKONTINUITA A RICHARDOVA TAJEMSTVÍ.

Mezi *Ultimou 1* a *Ultimou 2* je vůbec mnoho výrazných skoků v kontinuitě příběhu. Kromě zcela odlišné mapy Sosárie není



Jediné město, které na Zemi zbude po jaderném holokaustu 2111 mluví celé rusky. Nevtíravě to komentují ostrůvky v místní řece. Tři šestky - 666 - znamení ďábla.

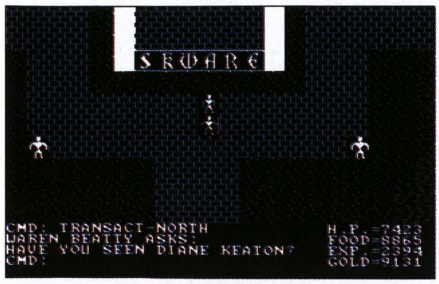
nic tam, kde by to mělo být a téměř nikdo není tam, kde bychom ho očekávali. Později velmi proslavené město Britain zmizelo úplně a Town of Linda se zcela přemístilo. Šašek Gwino je

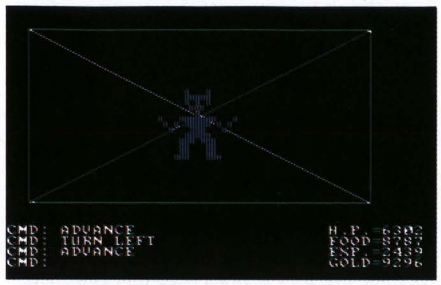


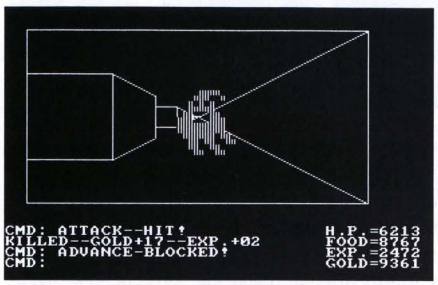
zpět v Britishově paláci a Iolo se dal dohromady s Gwen a společně křepčí v malém domečku v New San Antonio. Lord British žije jak v roce 1423, tak v roce 1990. Brrr, až mi jde z toho mráz po zádech. Iolo v San Antoniu.

Ačkoliv se hra propaguje slovy „budete moci létat na kteroukoliv planetu našeho solárního systému", neočekávejte od toho zcela nové světy. Kromě planety X jsou všechny další jako Neptun, nebo Mars zcela irelevantní a vůbec na ně nemusíte vstoupit. Najít je je pěkný oříšek a budou tak patřit jen zarytým fanouškům série. Na druhou stranu, pokud se probojujete třeba na Neptuna, dostanete se do jakési obdoby skautského tábora se specializací na počítače

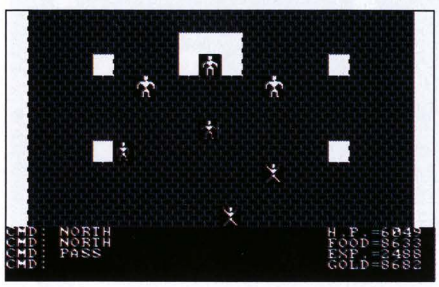
the Enchantress







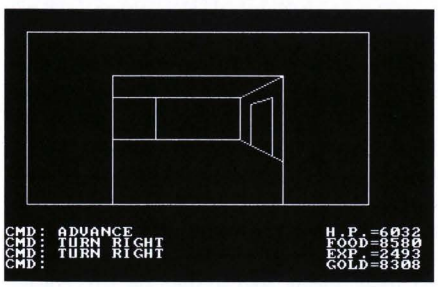
Některé NPC postavičky vám připadají, jako kdyby do světa Ultimy vůbec nepatřili. Warren Beatty? Dianna Keaton? A to není všechno.



- Computer Camp. Najdete v něm dokonce Richarda Gariotta fingovaně maskovaného pseudonymem Garriott.

Ultima 2 je vůbec plná humoru odrážejícího ego Richarda Gariotta. Místo klasických hospod, jaké známe z fantasy RPG her tu jsou Mc Donnalls, nebo Jack in the Box. Jeden obchod se zbraněmi se jmenuje Death'n'Destroy, což je klasická podoba názvů některých malých obchůdků v Americe.

Velmi záhadným jevem pro hard-core fanoušky *Ultimy* jsou pak některá jména NPC postaviček, jako jsou David Alpert, nebo Gerry a John Mayerovi. Tyto postavy pronášejí věty typu „Už se ti to někdy stalo?“, nebo „Už známe malé počítače!“. Vypadá to jako sekvence vytrhané z Richardovy paměti. Někteří lidičkové dokonce narážejí na *Ultimu* jako hru. Rudý pirát se chlubí, že cracknul *Ultimu III,* a Howie the pet doráží na Garriotta, kdy že už bude *Ultima II* hotová. Člověk by si skoro myslel, že Gariott *Ultimu II* kompletoval, když pracoval jako instruktor na nějakém dětském táboře. Navíc se můžeme domyslet, že ho děti pěkně otravovali. Stačí se podívat na táboráček uprostřed osady - sedí okolo něj samí rohatci.



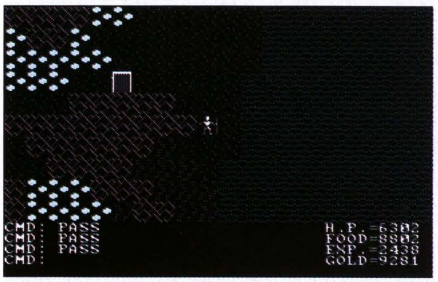
SOSÁRIE - DRUHÁ ÉRA SVĚTA. Hlavní mapa světa, po které se pohybujete při hře nedoznala velkých změn. Hned na první pohled si povšimnete pohybujících se vlnek na vodních hladinách. Tato jednoduchá animace velmi příjemně oživí celou hru, ale hlavně slouží jako měřič rychlosti hry. Klávesovými shortcuty si totiž můžete volit rychlost hry podle vašeho počítače a nechat Avatara běhat trochu rychleji má v dnešní uspěchané době svoje výhody. Na druhou stranu to přináší i strategické problémy s automatickým ukončením tahu a tom bych se měl také zmínit. Stejně jako *U1,* také *U2* se odehrává „na tahy“. Hráč popojde s Avatarem, pak popojde příšerka, hráč zaútočí, příšerka uskočí, atd. Tahy se ale automaticky ukončí po uplynutí určité časové jednotky.

Po zemi se stále potulují bandy zlotřilých zlodějů, démonů a balronů. Avatar je zabíjí jednoho po druhém a získává od nich velmi důležité předměty. Bohužel se nikde neobjeví, jaký předmět jste právě dotyčnému zlotřilci sebrali a tak je dobré se čas od času podívat do vašeho ruksaku, kde zjistíte že už máte x „Strange Coins“, ani nevíte jak.

Patrně jediným elementem, který se v *U1* na zemi nevyskytoval jsou bažiny. Avatar přes ně sice může přejít, ale přichází o cenné hit pointy.

Výběr dopravních prostředků se od Mondainových časů pěkně zúžil. V obchodech lze nyní koupit pouze koně, kterého stejně vůbec nevyužijete, takže je na nic. Vznášedlo zmizelo, ale přibylo letadélko, které se sice dostane přes všechny překážky, ale nepřistane jinde, než na trávě. Bylo by i přesto ideálním dopravním prostředkem, kdyby se jen vyskytovalo na více kontinentech a ve více časových zónách. Kapitolou samou o sobě jsou lodě.

Pirátské lodě jsou nejcennější kořistí ve hře. Zatímco v *U1* jste mohly fregatu koupit v obchodě, v *U2* si ji musíte ukořistit - buďto v přístavu ve městě a nebo když některá neopatrná lodička přistane u břehu. Pak dojde k zajímavému efektu. Velmi často se za vaší fregatou objeví další loď, která na vás začne útočit. Pochopitelně ji můžete poslat ke dnu, ale nic vám nebrání v tom, jednoduše na ni přestoupit a také ji obsadit. Pokud máte štěstí, odpojí se i od této druhé lodě fregata a opět na vás zaútočí. Touto řetězovou reakcí si můžete nashromáždit celou flotilu, nebo vytvořit celý most mezi kontinenty. Až vás to přestane bavit, jednoduše tu poslední pirátskou loď odstřelíte. Je výhodné rozmístit si lodě u různých kontinentů a předem počítat s jejich využitím cestami skrz Moongates. Hlavně v roce 2112 budete mít pěkné potíže dostat se k městu s raketami. Moongates vás vždycky teleportují na jiný kontinent a pak - babo raď. Vůbec stav transportu v roce 2112 lze považovat za designérskou chybu, kterou musím přes všechen obdiv přičíst Richardu Gariottovi osobně.



MĚSTA SOSÁRIE. Ve městech čeká na nepřipraveného hráče další překvapení. Pryč jsou ony jedno-obrazovkové mapky městeček z *U1.* Tady zabírá každá vesnice, nebo hrad několik obrazovek a pohybuje se v něm stejně, jako po hlavní mapě. Jen sejvit tady nelze. Ačkoliv jsou nové podoby měst příjemným prvkem ve hře, můžete se za chvíli hezky dezorientovat. Jednotvárná grafika tomu pěkně napomůže. Proto by někde okolo návodu měly být jednoduché mapy všech měst na která na Zemi narazíte (na ta na planetách mi už nezbyl dech).

Ve městech a vesničkách narazíte na řadu NPC postav se kterými lze pochopitelně komunikovat. Mohlo by se zdát, že se tyto rozmluvy odehrávají bez závislosti na systému podmínek hry, takže vám všechny postavy říkají jen jedny věty stále dokolečka. Není to ale možné svádět na program, protože „muž pod stromem“ vám dá prsten až po té co získáte požehnání pátera z planety X. Dokonce to slovně komenuje, takže kontrola podmínek v řeči existuje. To opakování musí být tedy jednoznačně Gariottovou chybou.

V těchto lokalitách také občas narazíte na velmi nepříjemný element jakým jsou nezranitelní NPC. Taková postava na vás útočí a vy ať

máte jakékoliv brnění a jakoukoliv zbraň (poctivě jsem vyzkoušel všechno na všechno a nakonec jsem stejně skončil s nožkama nahoru) nemůžete potvoru zranit. Hra vám neustále škodolibě oznamuje MISS, MISS, MISS, což v tomto případě nemá nic společného s dívkami, ale faktem, že jste minul. Skutečně by mne zajímalo, jestli je to chyba programu, nebo zákeřný úmysl Richarda Gariotta.

DUNGEONY SOSÁRIE. Fanoušci dungeonů budou zcela nepochybně zklamáni. Zatímco v *Ultimě 1* bylo podzemních jeskynních komplexů nepřeberné množství a speleologové si rozhodně museli přijít na své, v *U2* je všeho všudy jeden dungeon a to pořád na stejném místě. Je to jediné místo, které přežije od roku 1423 do 2112. Smutná skutečnost. Na druhou stranu byly do *U2* přidány takzvané věže - towers. Jsou to vlastně dungeony postavené na hlavu. Místo abyste šli stále hlouběji a hlouběji, jdete ve věžích stále výše a výše. Jinak se ale neliší.

Příjemné změny doznala mapa 3D prostor, která je teď daleko komplikovanější a rafinovanější. Příšerky se z drátových monstýrek změnili na pěkně plněné postavy. Absenuje nám tu bohužel scaling a tak má každé monstrum jen několik základních „velikostí". Ačkoliv náhodnému návštěvníku se může zdát, že 3D prostory jsou zaplněny jen jednou jedinou příšerkou, opak je pravdou. Když se zavrtáte jen o pár pater níž, potkáte cestou tolik roztodivných stvoření, až vám z nich půjde hlava kolem a ačkoliv to není nutné, určitě vám takové výlety alespoň do jednoho dungeonu, nebo věže doporučuji. Skutečně to ale vaši hru příliš neo-

vlivní. Snad jen v případě, že cestou posbíráte nějaké užitečné předměty.

Začíná se nám tu objevovat fakt, že Gariottovi tento způsob hry příliš nesedí. V první Ultimě to bylo vidět v neustálé monotónnosti chodeb, v *U2* jich zase máme minimum a hru dohrajete, aniž do 3D chodeb strčíte prstík. Jak se později v našem seriálu dozvíme, 3D zobrazení nakonec zmizí z *Ultim* nadobro (vyjma Undergroundy pochopitelně).

SLOVNÍČEK

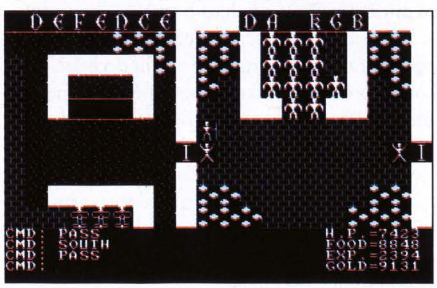
REPLAYABILITY:
Schopnost hry zaujmout hráče novými prvky i při druhém a třetí zahrání.

BUDGET VERZE:
Po určitém čase kdy se přestává prodávat plná (a drahá) verze hry přicházejí na trh takzvané budget verze, které jsou různým způsobem okleštěné (menší krabičky, chybějící bonusové tiskoviny apod). Budget verze jsou naštěstí okleštěné i na ceně a to dost znatelně.

AVATAROVA PŘEVTĚLENÍ. Avatarova postava má šest charakteristik: strength, agility, stamina, charisma, wisdom a intelligence. Každá ovlivňuje hru tím, že hráči něco umožňuje a něco naopak zakazuje. Vaši postavu lze dále specifikovat pohlavím a rasou (člověk, elf, trpaslík, hobbit). Nakonec lze zvolit i profesy Avatara. Na výběr jsou čtyři - klerik, bojovník, zloděj, mág. Postavě pak dáte pochopitelně i jakékoliv jméno. Každá cesta Sosárií tak může být jiná, což silně zvyšuje replayability hry. Jako mága mě třeba dost nekompromisně vyhazovali z obchodů pro Kleriky a v jedné hospodě jsem dokonce postřehl rasisitický (snad) nápis „Mágům vstup zakázán. " Trochu jsem se cítil jako C3-PO v Mos Eisley.

Příznivci RPG budou potěšeni rozdílnými kouzly pro kleriky a mágy. Pouze mágové mohou používat Magic Missile, Blink a Kill. Klerikové zase mají Passwall, Surface a Prayer. Oba dva pak využívají Light, Ladder Up a Ladder Down.

Jako zbraně ve hře najdete nůž (dagger), palcát (mace), sekeru (axe), luk (bow), meč (sword), dvouruční - nebo jen velký meč (great sword), světelný meč (light sword), rychlý meč (quick sword) a speciální pistoli (phasor). Světelný meč je zcela nepochybně pozůstatek inspirace Hvězdnými válkami, které jsme si užili dost už v první Ultimě. Luke Skywalker měl light sabre - světelnou šavli - v doslovném překladu. Quick sword - rychlý meč je speciální zbraň,



kterou využijete v boji s Minax. Ostatní smrtící nástroje jsou každému známé.

Brnění tu má celkem šest podob: plátěné (cloth), kožené (leather), řetízkové (chain), plíškové (plate), reflexní (reflect) a speciální (power). Poslední jmenované potřebujete při cestách vesmírem, ostatní jsou odstupňovány ve své schopnosti odolávat ranám.

INTERFACE HRY. Interface *Ultimy II* se od předcházejícího dílu příliš nezměnil. Hrdinou pohybujete za vydatné pomoci kurzorových šipek a speciální příkazy zadáváte z klávesnice po-

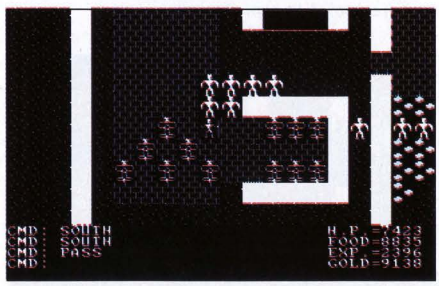
ULTIMA II - REVENGE OF THE ENCHANTRESS

85

grafika: 95
animace: 50
zvuk: 50
hudba: 0

testováno na: PC 486 33, 8 MB RAM, ds CD
speciality: neuvěřitelně nestárnoucí legenda
pro: oproti prvnímu dílu svět okolo vás ožívá animací vodních hladin **proti:** verze na PC využívá nižší barevnou škálu než tomu bylo u konverze *Ultimy I*

Richard Gariott nám ve skrytu stínů Sosarie přináší svou temnou vizi naší minulosti i katastrofické budoucnosti.



čátečním písmenem příkazu. „A" vyvolá kupříkladu Attack, tedy útok na NPC postavu. O stupeň k horšímu se nám změnilo zacházení s ukládacími bloky. zatímco v *U1* na PC si mohl hráč pěstovat celkem čtyři různé, na sobě nezávislé Avatary, v Pomstě čarodějky máte k dispozici jen jeden volný slot, který na vašem datadisku vytvoří soubor „player". Méně příjemné je i definování postavy. Skoro se mi vnucuje domněnka, že konverze *Ultimy II* byla vytvořena ještě před konverzí *Ultimy I.*

Velmi příjemně lze využít funkci měnící rychlost práce programu. Při přecházení městy a krajinami si ji zvýšíte, takže se pohybujete pěkně svižně a při přistávání raketou, nebo letadlem ji naopak zpomalíte, abyste se snáze trefili na trávník.

JAKÁ JE POMSTA ČARODĚJKY? Kvalitní. Je příjemné sledovat, jak Gariottův talent postupně krystalizuje do podoby v jaké ho známe dnes. V *Ultimě II* dovolil svému egu proniknout do světa hry mnohonásobně silněji než v *Ultimě I.* Skoro jako kdyby se pokoušel se se světem Sosárie ztotožnit. Nejenomže změnil mapy na zrcadlové podoby Země, ale ještě do děje zasadil sebe i několik svých známých. *Ultima II* se tak stává nedílnou součástí historie RPG žánru a možná, že se o ní vaše děti budou učit na univerzitách, stejně, jako se dnes na UK vyučuje o Chaplinových filmech.

P. S. Příště se setkáme u recenze *Ultimy III - Exodus.* Tato hra uzavře první trilogii série ve které se Avatar potýká s čaroději z Mondainova kruhu. Už teď vám mohu prozradit, že Richard Gariott přišel s fantastickým nápadem jak vytvořit virtuální svět bez přilby a rukavic. Ale o tom až v příštím Excaliburu. **—KaT**

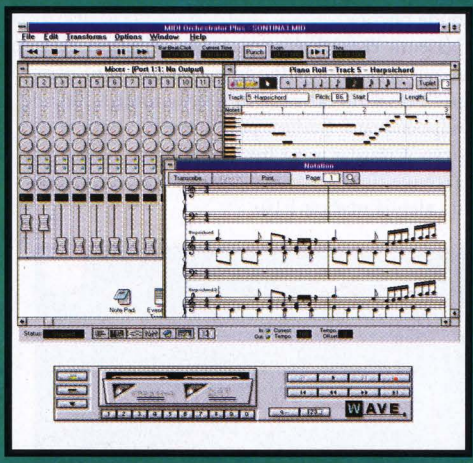
CDROM & MultiMedia

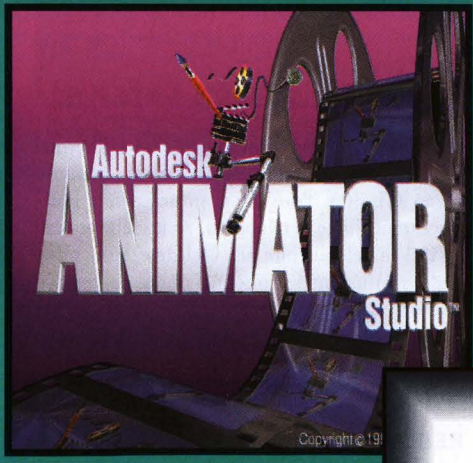
číslo s CD diskem

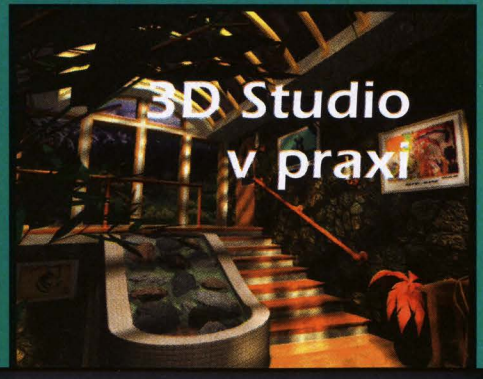
... aneb co dokáže počítač

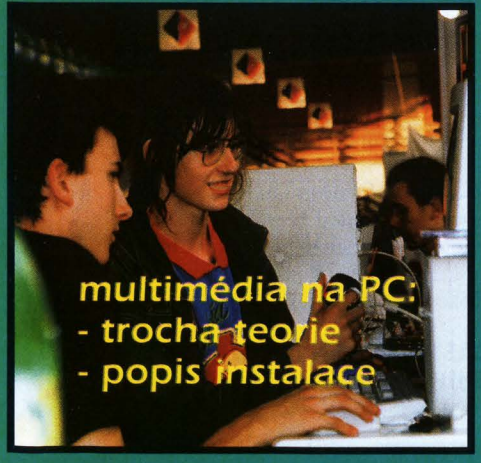
Ročník 2., ať vám nechybí ani číslo, cena 14,90Kč/19Sk

ZAJÍMAVOSTI - NAUČNÉ ČLÁNKY - TESTY -RECENZE - SOUTĚŽ





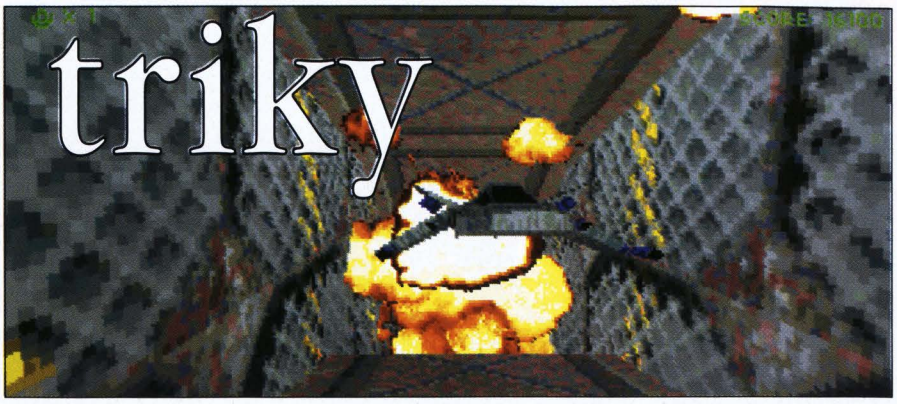




Dvě čísla CDM ZDARMA

Vám zašleme,
jestliže tento kupón
vložíte do obálky
a spolu se svou zpáteční
adresou odešlete do
redakce: Vydavatelství Multimedia
P.O. Box 25
19700, Praha 9

tipy a triky



PC

TOWER ASSAULT: Pokud jste si s kamarádem oblíbili tuto akční hru a hrajete ji ve dvou, tak zde jsou kódy, které by Vám mohli pomoct:
FKBMLCAALCAABDK
EPHNLCDMSLPABSPS
LAINMCDMSMGABSSN

POPULOUS: Na titulním obrazu napište **KILLUSPAL** a jdete do 999 úrovně, zajímavé že?

DESCENT: Nejdříve napište heslo pro aktivování všech cheatů, to zní :
GABBAGABBAHEY
SCOURGE - všechny zbraně
MITZI - všechny klíče
RACERX - neporazitelnost
GUILE - neviditelnost
TWILIGHT - doplní štíty
FARMERJOE - přechody po úrovní

DOOM II: To se mi asi vysmějete, když Vám pařanům tady budu vypisovat kódy na *DOOMa.* Nějaký IDDQD a IDKFA, IDDT asi již všichni již znáte. Ovšem SUPEREXTRASPECIAL C-H-E-A-T, který Vám teď napíši, je nej...cheat v *DOOMovi.* Tak tedy ....(Slintáte, slintáte?Tak se už konečně vyslintejte a... chvilka napětí .....) *DOOMa* spustěte parametrem DOOM2 -turbo 250 a zajišťuji Vám, že Vy, kteří vlastníte doma počítač rychlostí želvy, se nebudete stačit divit, jak to zvíře typu 386tky exceluje!! Rychlost želvy se promění na rychlost postřeleného paviána. **—Kevin**

CRUASADER: NO REMORSE: Jelikož nám do redakce přišlo několik dopisů, ve kterých si čtenáři žádali o napsání návodu na Cruasadera, a podle mého názoru se na takovou hru psát návod nedá, vyžebral jsem jednu stranu na vytahování ze zákysů v této hře.
Tomášovi Reinhardtovi z Velhartic: Tebou uvedená zbraň EM-4 a řada dalších nepotřebuje náboje, jelikož spotřebovávají energi tvého štítu. Teleport ve východním křídle tě zabíjí, jelikož není v provozu. Jak se dozvíš z počítače, musíš použít teleport v západním křídle.
Alešovi Novému z J.: Vetrona v závěrečné misi holt musíš zneškodnit sám - jinak to nejde. Doporučuji koupit AR-7, která ovšem stojí 4500 kreditů, takže šetři. Pokud ji nemáš, vem to nejlepší co vlastníš a skrč se, pak vystřel, kotoul, výstřel, kotoul, atd.
Durandalovi: Přiznám se, že na tomhle místě jsem taky bloudil - v téhle misi je jediné místo ve hře, kde mi vadil zvolený pohled. Ježdění po pásech je bezcílné - na konci spojovací chodby, jak píšeš, jsou zrakům téměř skryté schody. K teleportu musíš skočit a dál už to bude plichta.
Našemu čtenářskému pařanovi **Timimu:** Termální věž zničíš jednoduše - položíš k ní blast pack (máš ho od začátku v inventoráři). Začne odpočítávání (radím poodstoupit), pak se ti ozve Wizard a to už bych předbíhal... Cheat se aktivuje tím, že napíšeš Jassica 16 a poté můžeš do alelujá mačkat F10.

Na závěr jeden tip: v první misi (té s Thermal Couplerem) můžete získat velice účinnou zbraň GL-303. Poté, co si promluvíte s kolaborantem, jděte k teleportu, ze kterého vylezli strážci, a teleportujte se. Ocitnete se v místnosti s otočným kanónem. Pobijte osazenstvo (kanón se mi nepodařilo zničit, takže zřejmě zbývá dobře plánovat kroky) a jděte k bednám v rohu. Skrývá se za nimi spínač, otvírající dveře ke skrytému výklenku. **—Rattle**

REBEL ASSAULT 2: Kódy k jednotlivým úrovním (platí pouze pro obtížnost beginner):

JABBA	AURIL	SADOW
ENDOR	KAMPL	ONDERON
LACHTON	FERRIER	ALEEMA
BORSK	GALIA	CATHAR
KROYIES	DENARII	DOMINUS

—Roger T.

SUPEFFROG: World 1-2 448745
World 2-2 646900 World 2-4 512198
World 3-1 519347 World 3-2 160168
World 5-2 621038 World 5-3 464938
World 6-4 103546 **—Lewis**

BLACK STONE: Nejdůležitější kódy v této hře se aktivují stisknutím tlačítka **BACKSPACE**

BACKSPACE+B =Mění barvy v Levelu
BACKSPACE+C =Statistika hry
BACKSPACE+E =Přeskočí do dalšího Levelu
BACKSPACE+Q =Návrat do Dos
BACKSPACE+W =Vstup do jakéhokoli Levelu

FLASHBACK: Ve hře napište kód **PIXEL,** kterým zabijete všechny vojáky a hlídače.

EYE OF THE BEHOLDER 3: Z DOSu spusť hru parametrem : **SET AESOP_DIAG=1.** Tím se aktivují dva význačné kódy.
A - nesmrtelnost,neporazitelnost
G - teleport

HERETIC:
IDDQD: smrt
IDKFA: žádné zbraně
KITTY: procházení zdí
MASSACRE: zničí všechny monstra na patře
QUICKEN: nesmrtelnost
RAMBO: všechny zbraně
SHAZAM: zvýší sílu zbraní
GIMMExx: dá předmět (a-j),(1-9)
ENGAGExx: přeskakování Levelů
—Kevin

AMIGA

DRAGON STONE:
Level 2 ..... **BypvHo-xLB-T5jkbkHN**
Level 3 ..... **rMEmyBAL8CTHnwTMHB**
Level 4 ..... **BrlAvk2-AtkCo5nwTkHB**
Level 5 ..... **BylAyk3-xLI-T5nTbTac**
Level 6 ..... **Grl4yx-HLG-05nTbTac**

ALIEN 3: V menu Options zvolte obtížnost hry, nastavte Hard Level a Credits, umožní se vám tak příležitost používat následující kód: stiskem **Space** a **N** můžete bez problémů přeskakovat Levely.

CASTLE MASTER: Ve hře zmáčkni levý **SHIFT** a **L.** Po té napiš **RMB** a počkej dokud

se před tebou neobjeví bedny, jejich obsah bude pro Vašeho hlavního velmi prospěšný.

FANTASY WORLD OF DIZZY: Ve hře se podepiš **IMMORTAL** a rázem budeš nesmrtelný.

PROJECT X: Ve hře z vlastní zkušeností radím, že se někdy vyplatí některým protivníkům uhnout, než se snažit je všechny zlikvidovat. Dále je dobré hrát spíše ARCADE MODE jestli pomýšlíš se dostat dál než do 2-3 levelu. Je výhodné sbírat co nejvíce HOMING MISSILES, jelikož jsou výhodné pro zničení několika chytrých nepřátel, jež je často těžké porazit.Tyto rakety můžeš ve hře uplatnit čtyřikrát. **—Kevin**

JUNGLE STRIKE: Kódy do jednotlivých úrovní:
02-„RXMCK3RVMCZ"
03-„9VMZBW74PFB"
04-„XNGDXN4MZ34"
05-„VHKRWPCJR79"
06-„W74JV6PC3WY"
07-„TN6Z3L6MHFB"
08-„7LJYk39XV49"
09-„N4J3RWNL4GG"
10-„L6DMYRVWT67"

LAST ACTION HERO: Na úvodní obrazovce nebo během hry napište **HAVE A BAD DAY.** Obrazovka by měla bliknout. Nyní použijte tyto klávesy:
'F1' -Level 1.
'F2' - Level 1 závěrečný padouch.
'F3' - Level 2.
'F4' - Level 2 závěrečný padouch.
'F5' - Level 3.
'F6' - Level 3 závěrečný padouch.
'F7' - Level 4.
'F8' - Level 4 závěrečný padouch.
'F9' - Level 5.
'F10' - Level 5 závěrečný padouch.
'L' - Skok do dalšího levelu.
'D' - Zničí všechny nepřátele na obrazovce.

LOLLYPOP Jako heslo napište **„BIBBIB",** budete hrát skrytou hru.
Během hry napište **„BRAINB"** a stiskněte 'RETURN'. Měla by se objevit zpráva BRAIN BUG KEYCODES ENABLED. Nyní použijte následující klávesy:
'F2' - nesmrtelnost
'1'-'8' - skok do příslušné úrovně
'9' - závěrečná sekvence
'1'-'9' na keypadu - skok do tajných místností
'TAB' - ukončit level
Během hry napište **„MAMA"** a stiskněte 'RETURN'. Teď by se měla objevit zpráva CHEAT KEYCODES ENABLED. Můžete používat výše uvedené klávesy a navíc zkuste napsat níže uvedená hesla a stisknout 'RETURN':
„LIVES" - devět životů
„DIE" - sebevražda
„SETCHK" - nastavit restartovací místo
„SMARTS" - pět filmů
„ITEMS" - získáte všechny předměty
„LEVEL" - dokončí úroveň
„GAME" - skok ke konečné sekvenci
„EMONST" - skok ke potvoře na konci úrovně
„CREDIT" - ukáže credity
„VERS" - ukáže verzi hry
„DEBUG" - ukáže další informace
„LEVRON" - zapne všechny páky
„ADJUST" - enable/disable frame rate adjust.
„ADDWGT" -přidá/zruší tuhé nepřátele

MARBLELOUS: Hesla do úrovní:
01 - First
06 - Waterfall
11 - Codelist
16 - Badparents
21 - Calculator
26 - Peterthebest
31 - Onoff
36 - Darksoul
41 - Deadskin
46 - Inkytinky
51 - Blobber
56 - Jesus
61 - Dopeman
66 - Suicidal
71 - Headbanging
76 - Nearly
80 - Final
Tyto kódy (C) **—Joe**

MR. BLOBBY: Kódy do jednotlivých úrovní:
01-„AABA" 02-„BABE" 03-„CCAH"
04-„DAKD" 05-„EMEA" 06-„FLAF"
07-„GGAK" 08-„HAHJ" 09-„AIJA"
10-„BAJM" 11-„CKAP" 12-„DASL"
13-„EUMA" 14-„FTAN" 15-„GOAS"
16-„HAPR" 17-„AACB" 18-„BBBF"
19-„CCBI" 20-„DBLD" 21-„ENEB"
22-„FMBF" 23-„GGBL" 24-„HBHK"
25-„AIKB" 26-„BBJN" 27-„CKBQ"
28-„DBTL" 29-„EVMB" 30-„FUBN"
31-„GOBT" 32-„HBPS" 33-„AADC"
34-„BCBG" 35-„CCCJ" 36-„DCMD"
37-„EOEC" 38-„FNCF" 39-„GGCM"
40-„HCHL" 41-„AILC" 42-„BCJO"
43-„CKCR" 44-„DCUL" 45-„EWMC"
46-„FVCN" 47-„GOCU" 48-„HCPT"
49-„AAED" 50-„BDBH" 51-„CCDK"
52-„DDND" 53-„EPED" 54-„FODF"
55-„GGDN" 56-„HDHM" 57-„AIMD"
58-„BDJP" 59-„CKDS" 60-„DDVL"

MR. NUTZ: Na mapě napište **DONTPANIC** a pak (stále na mapě) zkuste následující klávesy:
A - získáte všechny zlepšováky (power ups)
Q - přidá vám hvězdy
W - ubere vám hvězdy
F5 - přidá životy
F6 - ubere životy
F7 - přidá drahokamy
F8 - ubere drahokamy
F9 - přidá bomby
F10 - ubere bomby
F1-F4 skok do příslušné úrovně 1-7 skoky v tom světě
Během hry pak použijte tyto klávesy:
F1 - změní vás ve fireball
F2 - dostante štít
F3 - dostante štít
Pokud vám to nestačí, tak v první úrovni jakmile přijdete k prvnímu teleportu, jděte dál a až narazíte na žebřík. Vylezte po něm a seberte modrou vlaječku, ta obsahuje spoustu drahokamů, životů, hitpointů a hvězd.

PGA TOUR GOLF: Před tím než začnete hrát první jamku vyvolejte si statistiky o turnaji a pěkně si je prohlídněte. Pak normálně pokračujte a brzy zjistíte, že vašim protihráčům přibylo několik úderů. Dělejte to u každé jamky a na konci zjistíte, že protivníci mají o hodně víc úderů než vy.

PREMIER MANAGER 3: Vytočte číslo **400040,** vaši hráči budou vyšší fyzičku a morálku. Nebo vytočte **343343** pro extra penízky.

SCORCHED TANKS: (VER 1.85 & 1.90): Během hry, když jste na tahu podržte pravé tlačítko myši a stiskněte **'Z'.**
Získáte od všeho 99 kusů.

SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE: Jestli máte problém s chytáním penalt, pak zkuste toto: Až se protihráč rozeběhne stiskněte **C, F2** a **FIRE,** tím by se před ním měla vyvolat bílá stěna, jeho střela pak branku mine nebo vletí brankáři přímo do náruče.

T-RACER: Během hry stiskněte pětkrát **'F9',** aktivujete cheat menu. Pak stiskněte:
'F1' - přidá power up
'F2' - přidá power up
'F3' - přidá energii
'F4' - doplní energii
'F5' - nesmrtelnost
'F6' - speciální zbraň 1
'F7' - speciální zbraň 2
'F8' - speciální zbraň 3
'DEL' - smrt

UFO ENEMY UNKNOWN: Hrajte normálně, stavte budovy (hlavně sklady), nakupujte a vyrábějte, pak uložte pozici. Nyní vyskočte ze hry, jděte do adresáře s příslušnou pozicí a udělejte si kopii souboru base.dat. Pak se vraťte do hry a všechno prodejte nebo přesuňte na jinou základnu (mimo lodí a osob). Teď si znovu uložte pozici a opusťte hru. Vyměňte novější soubor base.dat za starší. Když se pak vrátíte do hry, budete mít jak všechny peníze, tak všechny věci, které jste prodali či přesunuli jinam. **—Lewis**

návody

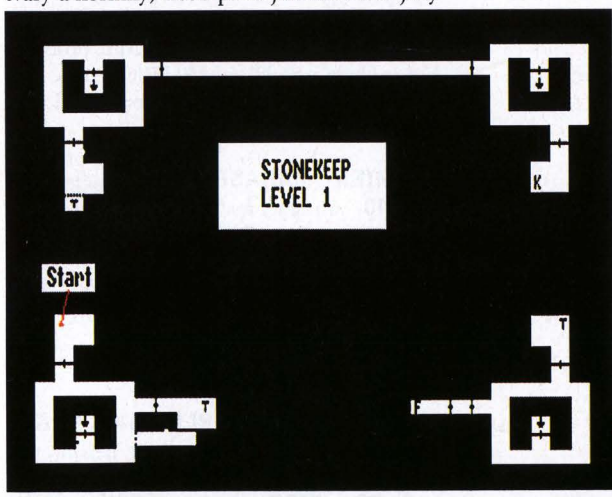
Stonekeep

platforma: PC-CD

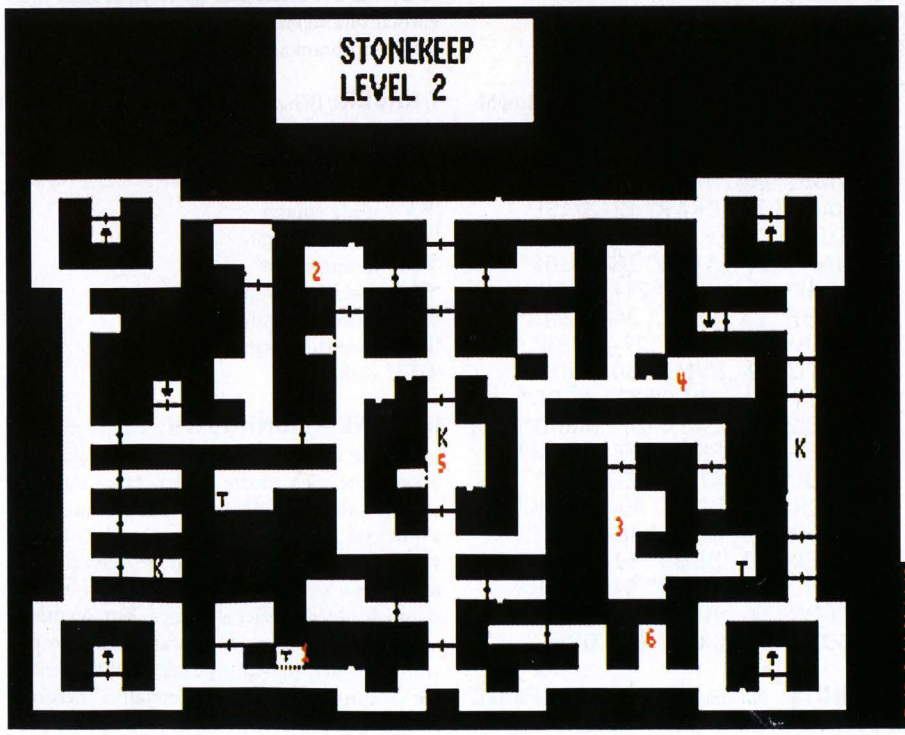
recenze viz Excalibur 54

TOMÁŠ SMOLÍK

Nejprve několik slov k mapám. Výklenky jsou na mapě znázorněny tajné schránky ve stěnách, které obsahují buď nejrůznější předměty (hlavně léčivé lektvary a kořínky) nebo páku jenž otvírá nějaký tajný průchod. Pod ten poslední výraz jsem mimo takto otvírajících se stěn zařadil i stěny průchozí, stěny jenž se otevřou až po provedení určitého úkolu, po stisknutí klasického tlačítka nebo je otevře váš spolubojovník či nějaký NPC. Dále jsou tak znázorněny i mříže, které otevřou některou z výše uvedených akcí. Na mapách nebudu zobrazovat ani mince, ani drahokamy, ani runy či nějaké „podřadnější" předměty. Mince využijete jen v trpasličí pevnosti, kde si za ně budete moci koupit nějaké obyčejné zbraně, brnění či lektvary, nic co byste do té doby již neměli alespoň třikrát. Drahokamy můžete vyměnit pouze Wahookovi za pár rad, ale nějaké si nechte může je po vás chtít i později. Runy sbírejte všechny a hned si je přepište do knihy (až ji budete mít), některé jsou nezbytně nutné k dohrání hry. Důležitost využití ostatních předmětů poznáte sami, takže jsem do mapy zaznamenal jen polohu některých potřebných či užitečných. Jinak samozřejmě sbírejte všechny léčivé lektvary a kořínky, nezapomeňte, že nemůžete spát, ale to jistě víte, takže vzhůru do pevnosti Stonekeep.



Stonekeep Level 1
Nic převratného, jenom připomenu, že je zde první fontána (F).



Stonekeep Level 2
1 - široký meč
2 - magická kniha
3 - zbrojnice
4 - mravenci mají klíč
5 - dva tuhý goblini
6 - pytel na kameny

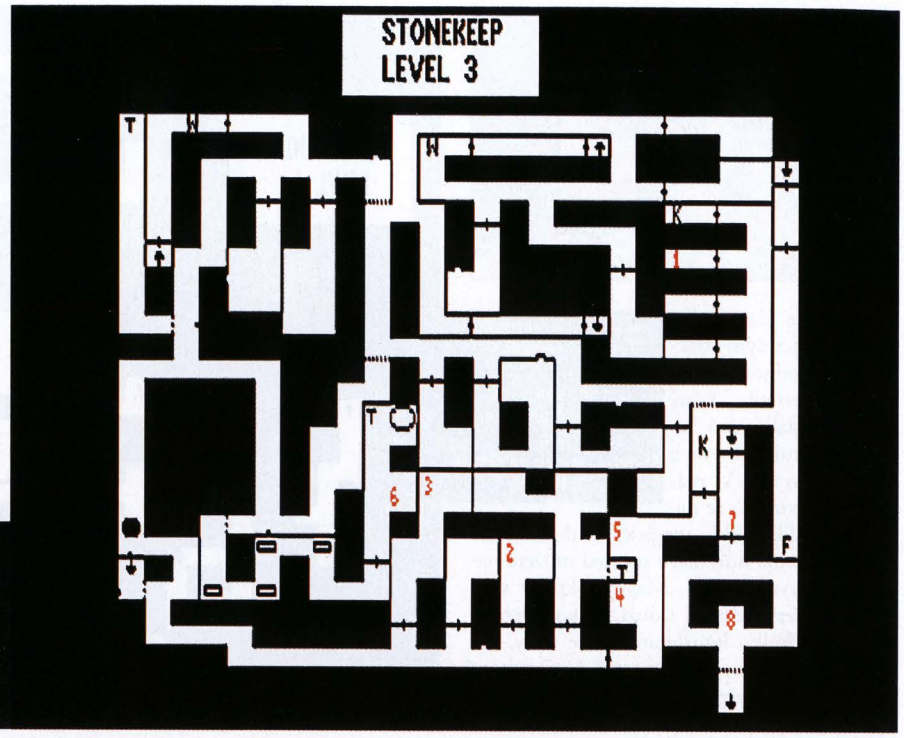
STONEKEEP ENTRANCE (LEVEL 1)

Na začátku nemáte u sebe vůbec nic a na sobě toho nemáte o moc víc. A jedinou informací, kterou o sobě budete zpočátku mít, bude stav životů, na stejném místě se nachází i kompas. Všechno ostatní přijde až s nálezem magické knihy v druhé patře této pevnosti. Pokud jste si již zvykly, že nemůžete dělat úkroky, můžete začít. Obří mravenci na tomto patře sice nejsou příliš nebezpeční, ale s kouzelnou dýkou to bude ještě

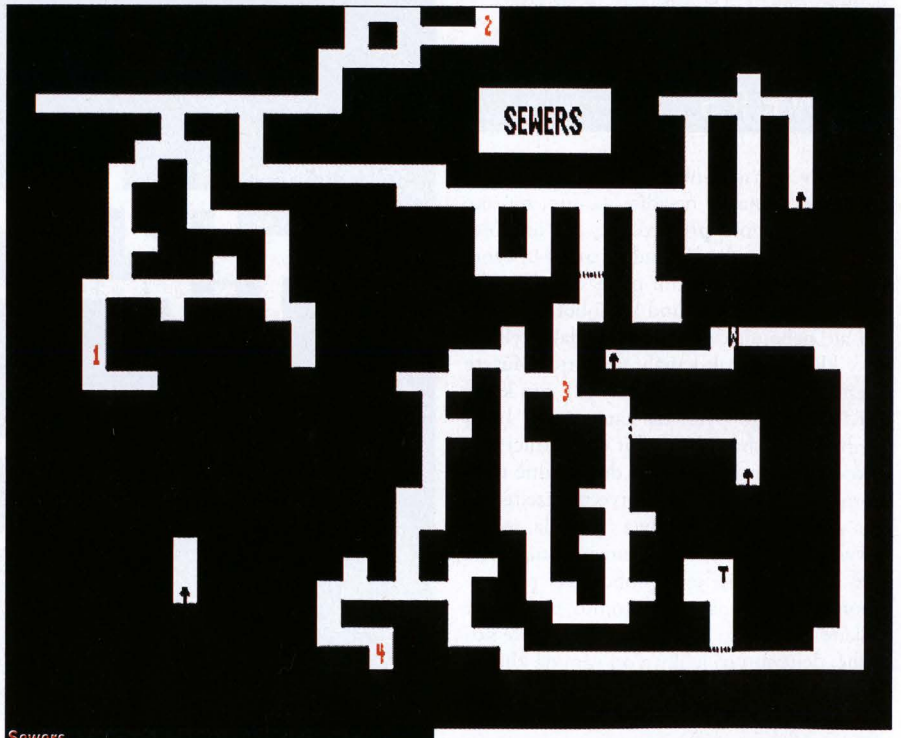
snadnější. Pokud zatáhnete za páku u dveří třikrát, objeví se výklenek s pákou jež otvírá tajnou chodbu a v ní, v dalším výklenku, najdete onu dýku. Na jiná místa tohoto patra se dostanete pomocí schodů z druhého levelu, tak se i dostanete k fontánce (F), která vám doléčí všechny životy, jinak je to bez problému, takže jdeme dál.

STONEKEEP LEVEL 2

Až Khull-Khuum zmizí, trochu se vyzbrojte a vystrojte. Nedaleko se nachází široký meč (1) a ve zbrojnici (3) je helma a štít. Hlavně ale seberte magickou knihu (2), v níž se bude zaznamenávat všechno potřebné, především runy, takže jakmile najdete nějaký svitek, přečtěte si ho, pokud na něm bude runa, tak se automaticky přepíše. Jestli máte dostatek kamenů, mohl by se vám hodit pytel na šutry (6), do nějž jednak budete moct sbírat kameny přímo pomocí pravého tlačítka, a pokud si ho dáte do ruky, budete je moci po nepřátelích úspěšně vrhat. Kousek od centra (4) se pohybují opět obří mravenci, jeden z nich má potřebný klíč, takže je vymlaťte. Po té si odemkněte oboje dveře do centra (5), uložte hru a připravte se na dost tuhý souboj. Doporučuji po velkých goblinech nejprve hodit tak dvě zápalné flašky a pak jen rubat, bušit a mlátit. Až se vzpamatujete seberte klíč od posledních zamčených dveří a kouli Afri's Orb, jež je první ze sbírky koulí, které musíte dopravit na konci hry do Theriina chrámu. To je ale hodně daleko, prozatím sestupte do dalšího patra.



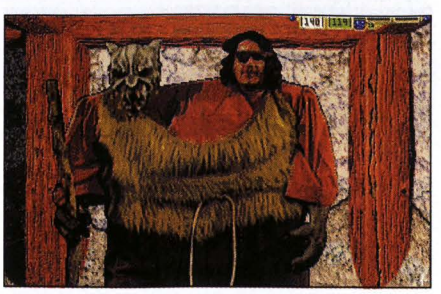
Stonekeep Level 3
1 - trpaslík Farli
2 - měch na vodu z fontánky
3 - klíčenka
4, 5 - ovladače kanálů
6 - mágova pracovna (první kouzelná hůl!)
7 - tyto dveře otevře Farli
8 - položte zde sošku draka



Sewers
1 - první cylindrický klíč
2 - koš na šipky
3 - jedna tuhá chobotnice
4 - druhý cylindrický klíč

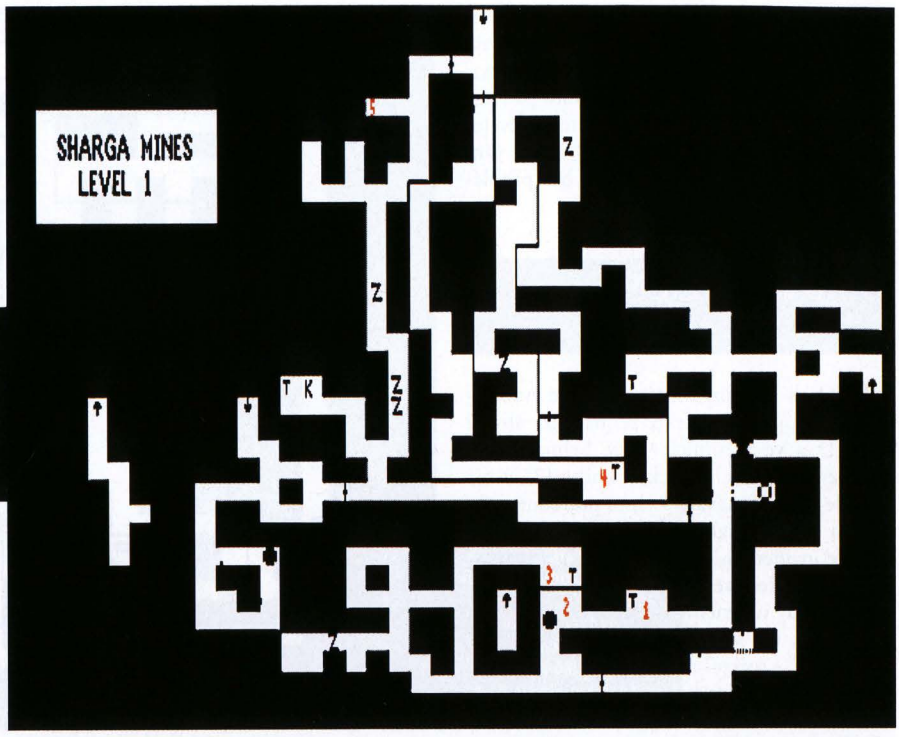
STONEKEEP LEVEL 3

Zde se vám za chvíli zjeví skřet (goblin, trupík, játy nebo co to je) Wahooka, který, jak jsem již zmínil na začátku, vám bude nabízet rady, ovšem výměnou za diamanty. Nic světoborného vám ale stejně neřekne, vše potřebné se dozvíte v návodu, takže ho můžete v klidu ignorovat. Nejprve si zajděte pro trpaslíka Farliho (1), jenž vám bude velmi užitečným spolubojovníkem, klíč od jeho cely je v sousední místnosti. V další z cel se nachází vrhací sekera, která je velmi účinnou zbraní. V místnosti plné hadů (2) se nachází měch na vodu z fontánky, který vám tak znatelně urychlí hru. Používání klíčů vám zas urychlí



klíčenka (3). Ovladače kanálů (4,5) aktivujete pomocí cylindrických klíčů, jež se nachází

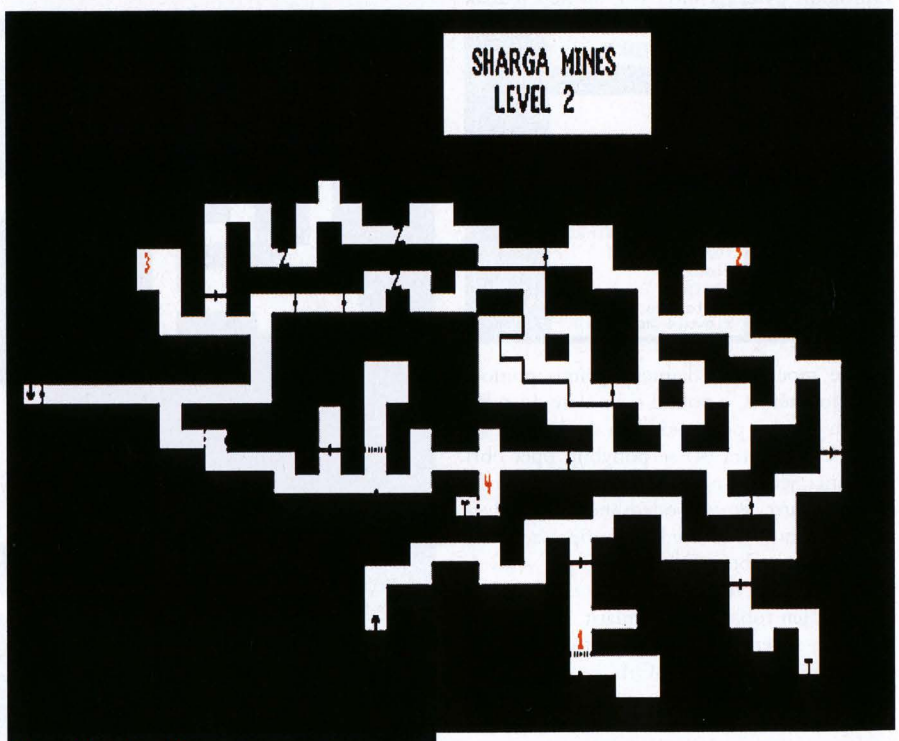
o parto níže. Zasunutím klíče a následným stisknutím u jednoho ovladače otevřete tajný vchod do další části kanálů a u druhého z nich vypustíte vodu. V mágově pracovně (6) se nachází několik svitků, magický kruh a hlavně první kouzelná hůl, takže si hned můžete natrénovat první kouzla. Magické kruhy vám díky nevyčerpatelnosti slouží i jako léčebna, vyplýtváte hůlku kouzlením léčivé runy, nabijete jí atd. Do jihovýchodní části tohoto patra se dostanete jedině z kanálů. Druhé dveře (7) vám tam otevře Farli. Do výklenku (8) musíte dát sošku draka, od chobotnice z kanálů, otevře se vám přístup do dolů.



Sharga Mines Level 1
1 - toulec, krumpáč
2 - past
3 - siamská dvojčata Ettinové. V truhle mají klíč a další Orb.
4 - kuše, měšec na peníze
5 - trpaslík Karzak

SEWERS

Ačkoliv se nacházíte po pás ve vodě, která je tak znečištěná, že nevidíte na dno, můžete ji pomocí kurzoru prohledávat. Ale na důležitý cylindrický klíč (1) budete stejně upozorněni. S ním pak v třetím patře stonekeepské pevnosti otevřete průchod k chobotnici. Ještě s ní ale nebojujte, skočte si pro další cylindrický klíč (4) a pak kanály vypusťte. Můžete si ještě dojít pro košík na šipky (2), pro který platí to, co pro pytel na kameny. Až bude v kanálech suchu, jděte zabít chobotnici (3), ve vodě je nesmrtelná! Je to dost hodně tuhý protivník, takže na něj nejprve naházejte dýky a sekerky, dosekejte zbylá chapadla, seberte vyházené zbraně, které znovu použijte na ještě nebezpečnější tělo chobotnice, pak nezapomeňte vzít sošku. Na tomto patře opět potkáte Wahooku, až se s ním zde setkáte podruhé, dejte mu tři lebky a on vám dá klíč od truhly v tajné místnosti.

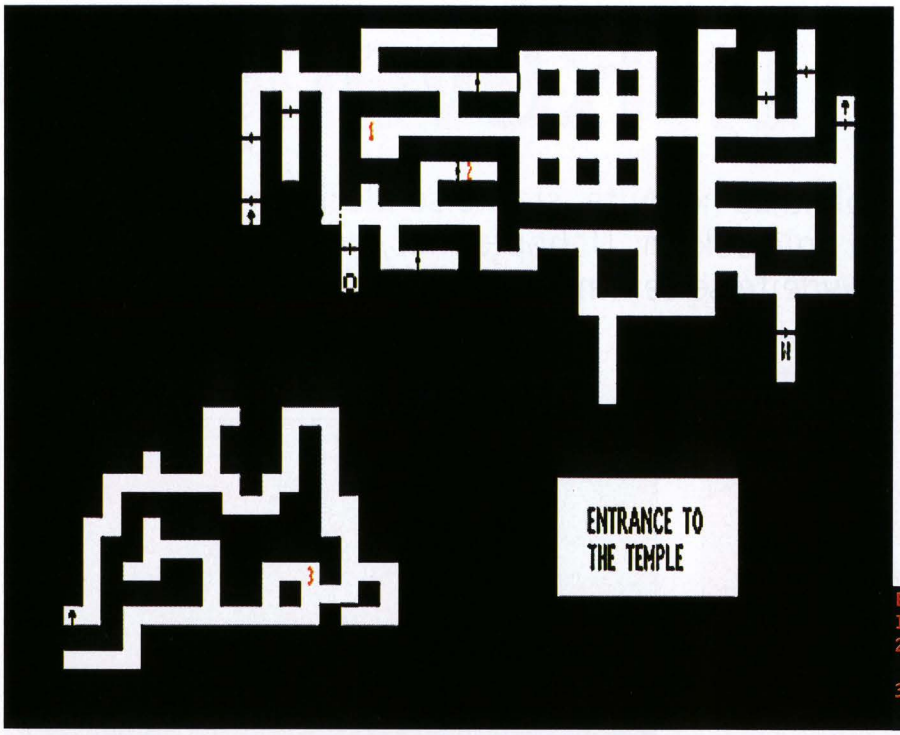


Sharga Mines Level 2
1 - mříž
2 - sadistický koutek
3 - goblin Grug
4 - goblin Skrag

SHARGA MINES LEVEL 1

V dolech vás čeká nové prostředí, které ale uvidíte ještě častokrát, takže raději přejdu k něčemu zajímavějšímu. Mimo spousty run se vám může hodit toulec (1) a kuše (4), měšec na penízky (4), do nějž můžete sbírat peníze pravým tlačítkem. Závaly, které se nacházejí nejen zde v dolech, můžete samozřejmě odstranit krumpáčem (1), ale stejně dobře to jde i mečem a dokonce i pěstí. Z pasti (2) se sice můžete lehce dostat, ustoupíte před padajícím kamenem a pak po něm vylezete, ale je to zbytečné. Horší to je se siamskými „dvojčaty" Ettiny (3), který nesmíte probudit, hned vás zabijí, ale musíte vykrást jejich truhlu. Můžete to zkoušet různými způsoby, ale nejjednodušší

je zakouzlit ticho (silence), v klidu projít, rozbít sudy a z truhly vzít klíč a další kouli -

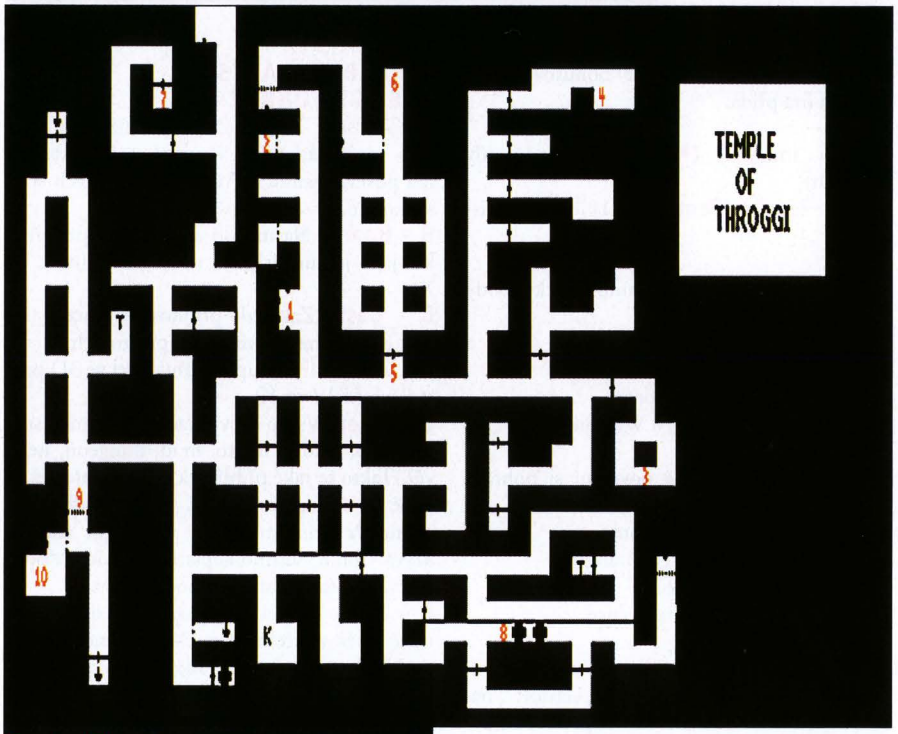


Entrance to the Temple
1 - helma Farliho bratra
2 - magický toulec a helma z dalekého východu
3 - runa chráněná třemi chobotnicemi!

k mladému goblínovi Grugovi (3), jenž vás zavede do tábora svých přátel. Nic moc zde není, akorát za náčelníkem Skragem (4) se nalézá truhla se svitkem.

ENTRANCE TO TEMPLE

V tomhle patře toho taky moc nevykoumáte. Střední zapasťovanou část můžete projít dle plánku mrtvého trpaslíka nebo jí můžete obejít. Mimo jiné v tomto patře můžete sebrat helmu Farliho bratra (1), která ale není nic extra. Daleko lepší je helma, a magický toulec, od drsného kostlivce (2). Pokud do něj budete chvíli házet sekerky, tak už tak drsnej nebude. Potkáte tu opět Wahooku, ale v klidu ho opět ignorujte. Část tohoto patra je přístupná pouze z Throggského chrámu. Nachází se v ní sice jedna runa (3), která není nezbytně nutná k dohrání, ale zejména také tři chobotnice !!!



Temple of Throggi
1 - páky od cel (všechny dát dolů)
2 - trpaslík Dombur
3 - praštěný šaman
4 - hlavní šaman (přívěšek a další kouzelná hůl)
5 - dveře projdete jen s nasazeným přívěškem od hlavního šamana
6 - socha
7 - dobíječ kouzelné hole od hlavního šamana
8 - díry do oddělené části Entrance to the Temple
9 - otevře Dombur
10 - sem se teleportujete až z Paláce Stínů, takže klid

TEMPLE OF THROGGI

V tomto patře (a dalších) narazíte na nečitelné tabulky, jenž přečtete až po zakouzlení překladatelského kouzla. Zajděte si pro dalšího trpaslíka (2), Farliho bratra Dombura. Nejprve ale musíte přehodit všechny páky od cel (1) směrem dolů. Pro rozptýlení si můžete zajít za praštěným šamanem (3) a dát mu diamant. S hlavním šamanem (4) už taková sranda není, ale má další kouzelnou hůl, kterou si můžete dobít u kouzelné tlamy (7), a přívěšek, který vám po nasazení umožní projít dveřmi (5) do středu chrámu. Tam se ale můžete dostat i tajňákama u Domburovi cely. Nacházíte se tam socha (6) nějaké potvory, jejíž pravé oko je Azrael's Orb, pak si vemte i jednu její zbraň. Díry (8) sice můžete obejít pokud zmáčknete nedaleké tlačítko, ale nenachází se za nimi nic důležitého. Všechny díry jsou ale důležité pro cestu ke třem chobotnicím a jedné runě, pokud tam ovšem vůbec chcete jít. Díky Domburovi projdete mřížemi (9) a můžete pak pokračovat dál. Místnosti kousek od mříží si nevšímejte, dostanete se do ní až z Paláce Stínů a to už ale bude o něčem jiným. Pokračování (dokončení) příště. —**Lewis**

Aquila's Orb. Před odchodem do dalšího patra osvoboďte trpaslíka Karzaka (5).

SHARGA MINES LEVEL 2

Na první pohled nepřekonatelnou mříž (1), otevřete jednoduše a klasicky, prohodíte skrz ní dýku na páku na stěně, ale stejně tam jsou jen houby, některé léčivé, jiné zas jedovaté. Můžete navštívit i sadistický koutek (2), kde se můžete dírou podívat na mučení goblínů. Díky tomu možná budete milejší

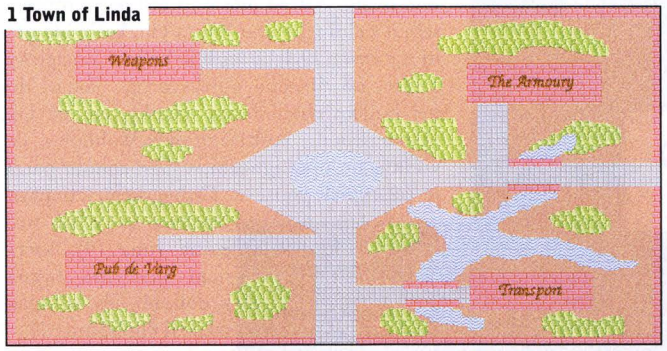
Ultima II: Revenge of

KAREL TAUFMAN

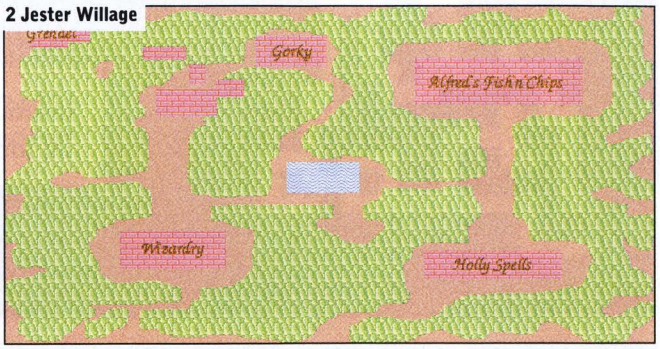
platforma: PC
existuje na: Mac, PC
recenze viz Ex. 54

Pokud se nebojíte, staňte se klerikem, mágem, nebo bojovníkem. Uchopte meč, nebo kouzelnou hůl a vydejte se se mnou pobít démony Sosárie!

1 Town of Linda



2 Jester Willage



GENEROVÁNÍ POSTAVY A ZABŘEDNUTÍ DO INTERFACE. Postava Avatara, kterou ve hře použiješ, má různé vlastnosti, které může (a rozhodně bude) během hry zdokonalovat. Každá z vlastností je vyjádřena body. Čím více jich tvá postava má, tím lépe pro ni a hůře pro její nepřátele. Před prvním startem hry si musíš vytvořit charakterovou podobu svého alter ega. Máš devadesát bodů, které rozděluješ do šesti vlastností. Během hry ti narostou do maxima devadesáti devíti bodů. Přes tuto hranici nemůžeš jít. Fanoušky série musím zklamat. Postavu z prvního dílu si nemůžete transformovat.

Protože každá ze šesti vlastností ovliňuje něco jiného, podívejme se na to co a jak:

STRENGTH (fyzická síla)
Ovlivní hodnotu Avatarova útoku na protivníka. Některé typy brnění nemůžeš používat pokud nedosáhneš určité hodnoty síly.

AGILITY (agilita=pohyblivost, svižnost)
Ovlivní tvou schopnost boje se zbraněmi. Některé zbraně budeš moci použít až po dosažení určité hodnoty agility. Tato hodnota také zvyšuje tvé šance na úspěch, budeš-li v některém z obchůdků krást.

STAMINA (životní energie)
Ovlivní jak moc tě poškodí zásahy nepřátel. Dobré brnění přidává body k této hodnotě.

CHARISMA (charisma = osobní šarm)
Obchodníci ti prodávají zboží za menší cenu, pokud jsi jolly good fellow.

WISDOM (moudrost)
Je důležitá pro úspěšné kouzlení.

INTELLIGENCE (inteligence)
Inteligence ovlivní jak tvoje schopnosti dohodnout se s obchodníky, tak možnosti kouzlení.

Ještě než se rozhodneš, jak si body rozdělíš, podívej se dál do návodu. Výběr pohlaví a rasy bojovníka totiž ovlivní jaké bonusové body a kam ti hra přidá.

pohlaví mužské (Male): +5 bodů síly (strength)
pohlaví ženské (Female): +10 bodů charismy

Výběr rasy Avatara přidá automaticky body těmto vlastnostem:
Human (člověk): +5 Intelligence
Elf: +5 Agility
Dwarf (trpaslík): +5 Strength
Hobbit: +5 Strength, +10 Wisdom

Stejně jako u rasy, také povolání si pohrává s bonusovými body:
Cleric (klerik): +10 Wisdom
Fighter (bojovník): +10 Strength
Thief (zloděj): +10 Agility
Wizard (mág): +10 Intelligence

Zadání jména už nic neovlivní. Pokud si nějaký slizký patolízal myslí, že zadá „Gariott", nebo „Lord British" a stane se nesmrtelným, pekelně se mýlí.

Hra se ovládá opět pouze z klávesnice. Kurzorové šipky slouží k pohybu jak na zemi, tak ve 3D dungeonech. Trochu zmatku může nastat se speciálními příkazy.

Ctrl + S:
Zapíná a vypíná zvuk PC Speakeru
Ctrl + (kurzorová šipka: doleva):
Zpomaluje hru
Ctrl + (kurzorová šipka: doprava):
Zrychluje hru

ZÁKLADNÍ KLÁVESY A JEJICH FUNKCE:

A - Attack: Zaútoč. Na zemi, nebo ve městech musí následovat i udání směru, kterým má postava zaútočit. Ve 3D dungeonech stačí stisknout A.

B - Board: Nastup do dopravního prostředku, jako je kůň, fregata, nebo raketa (další viz X).

C - Cast: Zakouzli připravené kouzlo (viz M). Kouzlit lze pouze ve 3D prostorách.

D - Descend: Sestup o jednu level ve 3D prostorách (další viz K)

E - Enter: Vstup do vyznačeného zeměpisného bodu, jako je město, hrad, dungeon, nebo věž. Takto se také přiblížíš k ceduli a přečteš si, co je na ní napsáno. Musíš při tom ovšem stát přímo na ikoně místa tak, že ji tvoje tělo zakrývá. Tohle všechno neplatí o branách Moongates, do kterých stačí jednoduše vrazit.

F - Fire: Vystřel z fregaty. Následně musíš udat směr výstřelu. Nemusíš se omezovat na mořské hady a pirátské lodě, ale klidně odstřeluj z vody postavičky na břehu. Pobiješ je snáz.

G - Get: Seber věc ze země. Lze použít například ve skladu na Britishově hradu a to podobně, jako při Enter (viz E). Podobně se používá i ve 3D prostorách.

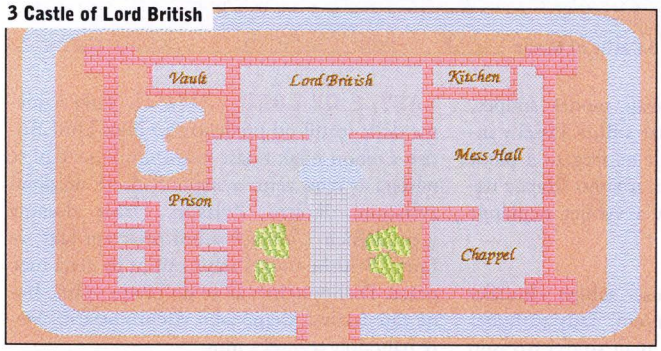
H - Hyperspace: Při letu raketou se spustí sekvence zadávání tří souřadnic. Následuje skok hyperprostorem na zadanou lokaci. Pokud je Fuel na nule, nepoletí se už nikam (pomalá smrt v neovladatelné kabině v nekonečném vesmíru).

I - Ignite: Zapal louč, pokud nějakou máš. Použitelné v temných chodbách dungeonů. Na rozdíl od prvního dílu série, v U2 jsou všechny 3D prostory zcela bez osvětlení, i věže.

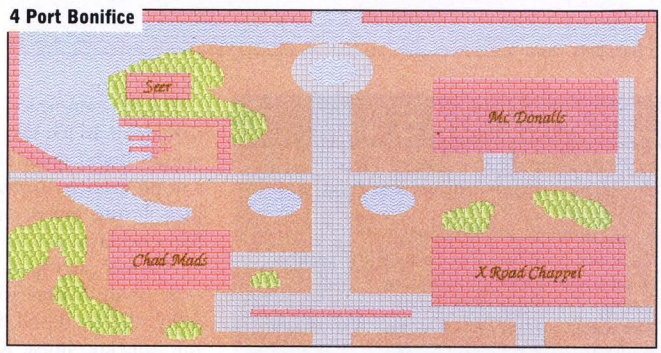
Enchantress

(Ultima II: Pomsta čarodějky)

3 Castle of Lord British



4 Port Bonifice



J - Jump: Vyskoč. Kromě výskoku a zavýskání nemá asi žádný skutečný význam.
K - Klimb: Vystup o jednu úroveň nahoru ve 3D prostorách (další viz D).
L - Launch/Land: Vzlet - Přistání létacího dopravního prostředku: letadla, nebo rakety. Přistání se doporučuje jen na zemi.
M - Magic: Kouzlo se před zakouzlením musí připravit. Po stisknutí M musí následovat číslo kouzla:
1 - Light: Světlo (dobré v potemnělých chodbách).
2 - Down ladder: Žebřík do patra nahoru.
3 - Up ladder: Žebřík směrem dolů.
4 - Passwall: Projdi zdí.
5 - Surface: Na povrch.
6 - Prayer: Motlidba.
7 - Magic Missile: Magická střela (silná zbraň).
8 - Blink: Rychlý skok.
9 - Kill: Zabij (bojové kouzlo).
N - Negate: Velmi užitečná magie použitelná mimo 3D prostory. zastaví čas tak, že všechny kreatury dále než jeden čtverec od tebe na chvíli zmrznou. Vyžaduje ale speciální předmět „strange coin" (podivná mince), který lze získat pouze zabíjením zlodějů.
O - Offer: Nabídni peníze. Následně musíš udat směr kurzorovou šipkou a číselně (násobky sta) hodnotu nabídky. Většina postav ti jenom poděkuje, ale některé takto prodají důležité předměty, nebo utrousí nějakou radu (viz hospodský).
P - Pass: Jeden tah netáhni. Při této funkci nespotřebovávás jídlo, takže je vhodná pro případy, kdy čekáš na objevení Moongate, nebo na protivníka.
Q - Quit and save: Přes ono inkriminované slovo v názvu znamená pouhé uložení pozice na disk. Je umožněno pouze na zemi (a navíc na Zemi). Uložit lze pouze jednu pozici. Quit jako takový se provádí současným stiskem Ctrl + Alt + Del.
R - Ready: Připrav si zbraň, kterou budeš při boji používat. Objeví se seznam zkratek všech možných zbraní. Stiskni odpovídající číslo. Danou zbraň pochopitelně musíš vlastnit.
S - Steal: Ukradni předmět z pultu v obchodě. Někdy tro vyjde, někdy se na tebe sesypou strážní.
T - Transact: Obchoduj a vůbec navaž kontakt s osobou ve tvé blízkosti. Následuje udání směru kurzorovou klávesou. nesmírně důležité pro získání informací od NPC postav. V obchodech slouží jako začátek nákupu.
U - Unlock: Odemkni zamčené dveře. Následuje udání směru kurzorovou klávesou.
V - View: Pokud máš speciální předmět - magickou přilbu (magic helm [archaismus]), můžeš se podívat na nepříjemný černobílý pohled přes celou krajinu, nebo město. Problém je v tom, že Magic Helm se velmi těžko shání.
W - Wear: Oblékni si brnění. Následuje číselná volba mezi zkratkami brnění podobně jako u R - Ready.
X - X-it: Vystup z dopravního prostředku, jako je kůň, fregata, letadlo, nebo raketa. Raketa a letadlo musí v tu dobu stát na zemi (další viz B).
Y - Yell: Zakřič něco. Následuje vepsání informace, kterou chceš zakřičet. Velmi podobné funkci Jump.
Z - Ztats: Statistika Avatara. Zobrazí jeho vlastnosti i inventář. Hodím se také jako Pauza hry.
SPACE (mezerník): To samé jako klávesa P - Pass.

ULTIMA II - ZABÍT ČARODĚJKU. Pokud jsi četl recenzi, nebo manuál hry v angličtině, je ti už jasné co bude tvým cílem tentokrát. Abys dokázal zlikvidovat čarodějku Minax, budeš muset cestovat časem. Nepoužiješ k tomu, ale žádný stroj času, jako posledně nýbrž Moongates - teleportační brány, jejichž lokace i cílové stanice najdeš na mapách někde tady okolo.

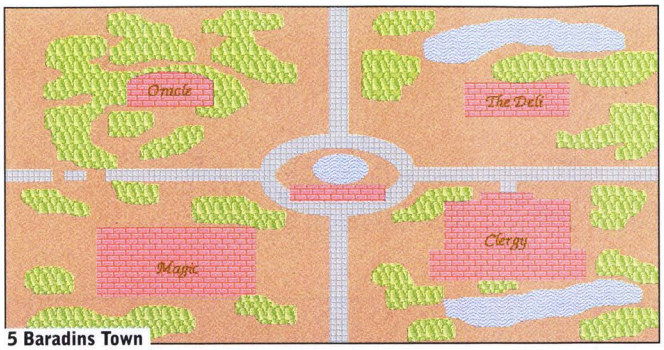
Hru začínáš v roce 1423 NL (našeho letopočtu) někde v okolí dnešního Toronta. Tvým cílem je Minaxin hrad, který najdeš na jednoduchém kontinentě z období Legend. Na kontinentě je u cedule výhodná přestupní stanice mezi čtyřmi Moongates. Dostat se tam můžeš takřka kdykoliv, ale dej si pozor. Před hradem číhá ohromná skupina příšer, která je skutečně tuhá. Teoreticky je nemusíš úplně do jedné pobít, protože tvým cílem je hrad Minax, ale jejich algoritmus má asi vypuštěnou možnost náhodného pohybu, takže tě nekompromisně sledují. Nemáš prostě šanci zdrhnout.

Ve hradu čarodějky Minax jsou nebezpečná ochranná pole, kterými budeš muset několikrát projít. Jeden krok ti ale bere tisíc hit pointů. Nepřežiješ pokud nebudeš mít kouzelný prsten. Ten má stařík v New San Antonio v roce 1990. Nedá ti ho ale pokud nebudeš mít požehnání od pátera Antose.

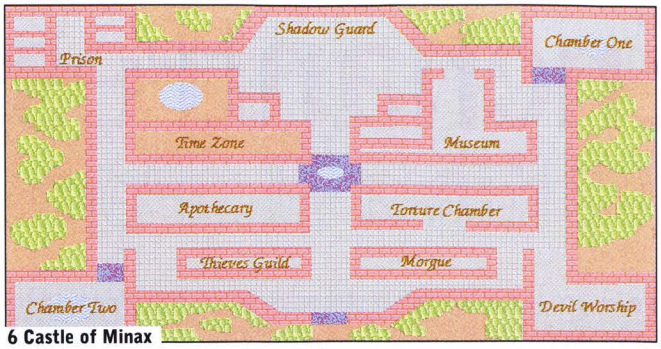
S prstenem pak musíš ještě získat magický meč Quick Sword. Jen s tím Minax porazíš. Pořadí je tedy jasné: prsten, meč, Minax. Pochopitelně to nebude takhle dětsky jednoduché, ale pěkně se nadřeme. Už jenom dojít od místa startu k prvnímu městu je skoro o život. Může tě těšit, že já se nadřel asi desetkrát více jak ty, protože jsem pařil bez návodu.

V tomto článku nebudu popisovat nějaký exaktní návod na to jak Ultimu II dokončit. To záleží pouze na tobě. Jako hráč tu máš více svobody než v mnoha současných úchylných „interaktivních filmech". Popíšu tedy to co se dá dělat v jednotlivých městech. Na tobě je v jakém pořadí je absolvuješ.

TOWN OF LINDA. Tohle bude dost pravděpodobně první místo, do kterého zabrousíš. Dej si ale pozor, protože úzkou cestu mezi mořem skalami, která k němu vede stráží pěkně tuhé příšerky. Proti magii ďáblů ti může pomoci speciální předmět - cloak (plášť), ale ten teď asi ještě nemáš. Možná by se vyplatilo chvíli počkat mlácením malých rohatců a až se



5 Baradins Town



6 Castle of Minax

BRÁNY ČASU

SEZNAM ZOBRAZENÝCH BRAN ČASU:
Moongate 1 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
Moongate 2 - Země 1423, Čechy
Moongate 3 - Země 1990, Castle of Lord British
Moongate 4 - Země 2112, Aljaška
Moongate 6 - Země 1423, Čechy
Moongate 7 - Země za časů legend, blízko cedule
Moongate 8 - Země 2112, Aljaška
Moongate 9 - Země 1990, Castle of Lord British
Moongate 10 - Země za časů legend, blízko cedule
Moongate 11 - Země 2112, Aljaška
Moongate 12 - Země 1423, Čechy
Moongate 13 - Země 1990, Castle of Lord British
Moongate 14 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
Moongate 15 - Země 2112, Aljaška
Moongate 16 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
Moongate 17 - Země 1423, Čechy
Moongate 18 - Země za časů legend, blízko cedule
Moongate 19 - Země 1990, Jižní Amerika
Moongate 20 - Země za časů legend, blízko cedule
Moongate 21 - Země 1423, Čechy
Moongate 22 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
Moongate 23 - Země 1423, Čechy
Moongate 24 - Země 1990, Jižní Amerika
Moongate 25 - Země za časů legend, blízko cedule
Moongate 26 - Země 1990, Jižní Amerika

KUDY SE DOSTANETE NA...
-Země za časů legend, blízko cedule
Moongate 7, 10, 18, 20, 25
-Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
Moongate 1, 14, 16, 22
-Země 1423, Čechy
Moongate 2, 6, 12, 17, 21, 23
-Země 1990, Castle of Lord British
Moongate 3, 9, 13
-Země 1990, Jižní Amerika
Moongate 19, 24, 26
-Země 2112, Aljaška
Moongate 4, 8, 11, 15

objeví první Moongates proniknout na ostrově páně Britishova.

Ve městečku toho moc není. V The Armoury nakoupíš brnění, ve Weapons zbraně. V hospůdce Pub de Varg lze koupit metlu lidstva, ale také podplatit hospodského. Ten pak utrousí nějaký tip, který zaslechl v putyce. Ve všech hospůdkách lze dostat zhruba tyto rady:

„Some fighter s wear magic helmet."

Z téhle rady si odneseme to, že Magic Helm, který je nutný k ptačímu pohledu View získáme od zabitého bojovníka (to jsou ti co většinou říkají „Uh, me tough!").

„Saylors wear blue tassels."

Pokud námořníci nosívají modré střapce, nebude to asi jen tak. Pouze s Blue Tassel v inventáři budeš moci nalodit na fregatu a plout s ní po mořích. Těžko říci, u koho střapec najdeš. Prostě musíš chodit a vybíjet nepřátele hlava nehlava.

„Guards carry keys."

V první *Ultimě* jsi musel zabíjet chudáky šašky, aby ses dostal do vězení. Tady to budeš mít poněkud horší. Klíče mají strážci (to jsou ty velké, golemovské postavy ve hradech a vesnicích) jsou pěkně tuzí. naštěstí se už nemusíš strachovat, že klíč nebude do zámku pasovat. Všechny zámky v galaxii jsou totiž stejné (to jsi nevěděl?) a tak s klíčemi ze Země bez problémů otevřeš dveře na planetě X.

„Planes need Brass Buttons."

Tohle zní dost legračně. Letouny potřebují mosazné čudlíky. Ale je to pravda Abys odstartoval s malým dvouplošníčkem, musíš mít mezi speciálními předměty Brass Button.

„Mags carry wands and staffs."

Z této rady jasně poznáš, že hůlky, které potřebuješ ke kouzlení získáš zabíjením magiků po cestách.

„Ankhs open space."

Ankh budeš potřebovat pro lety do vesmíru.

Na jihovýchodním okraji městečka je obchod s dopravními prostředky: Transport. Na rozdíl od předcházejícího dílu série zde koupíš jenom koně a protože budeš neustále cestovat časem, ani ho pořádně nevyužiješ. Daleko lepší jsou fregaty, ale k těm se dostaneme později.

V obchodě jsou ještě dva strýci - patrně bráškové. Gerry Mayer se zmiňuje, že „Známe malé počítače." a John Mayer tě neustále vyhání vynést odpadky.

JESTER VILLAGE (VESNICE ŠAŠKŮ). Kouzelníci nakoupí kouzla ve Wizardry, Klerikové v Holly Spells (Svatá kouzla). Alfred s Fish n Chips prodává potravinové balíky, které jsou nesmírně nutné k přežití. Vlastně je to s nimi stejné jako s Hit Pointy. Jakmile klesne jedna z hodnot na nulu, Avatar umírá. Na rozdíl od *Ultimy I* se žádné oživování nekoná. Prostě šlus, konec, finito. Musíš udělat reset a nahrát *Ultimu II* znovu.

Poslední zajímavou NPC postavou ve vesničce je Grendel. Tvrdí, že „Mistři hádanek jsou skutečnými mistry." Že by nějaká rada? Možná naráží na věštbu Oracle, se kterou se setkáme později. Ta je trochu zašifrovaná.

CASTLE OF LORD BRITISH. Tady najdeme další rozdíl od předchozího dílu. Lord British s tebou nijak zvlášť nekomunikuje. Ani se nestará o svou zemi a nepověřuje tě nějakým zvláštním úkolem. Zvláštní. Hráče zkušené v pozdějších *Ultimách* velmi překvapí fakt, že Lorda Britishe můžeš zabít. Ani ti to nedá moc práce. Pochopitelně, až se do hradu vrátíš, bude zase naživu, stejně jako všichni ostatní, které náhodou vezmeš s ním.

Ve trůnním sále hradu je obchodník, který ti radí, abys dal králi dar (česky: abys mu „něco šoupnul"). Promluv s Britishem a ten ti za padesát zlaťáků dá balík Hit Pointů. Většinou jich jsou tři stovky, ale někdy taky jenom stovka.

V severozápadním rohu hradu najdeš hrobku (Vault) ve které je pěkná hromada brnění a zbraní. Musíš jenom mít klíč k otevření dveří. Pokud máš klíčů hodně, můžeš zamířit do vězení a odemknout dveře do všech cel. Vězni se k tobě automaticky přidají a ty je můžeš vyvést ven. Pokud se nějaký zasekne, za zdí, zastav se a použij „P" - pass dokud se ke skupince nepřipojí. I když vyvedeš všechny vyvrhele na svobodu, nic se nestane. Škoda. Mimojiné, pokud začneš utíkající vězně pobíjet, strážci se na tebe vrhnou stejně, jako kdybys pobíjel obyvatele lokace. V poslední cele napravo najdeš zvláštní kreaturku, která nereaguje na možnost svobody. Je to Zkrocený Balron (Subdued Balron). Ten ti prozradí, že „Lithium packs 16th level." Co to znamená, na to budeš muset přijít sám. Možná to má co dělat s Lithiem.

V pravé části zámku ještě najdeš francouzského kuchaře André, který ti sice nabízí colduck-a (asi studená kachna), ale ať mu platíš kolik chceš, nic ti nedá. Hmm. V kapli najdeš Sestru Sledge a v malé místnůstce nalevo od ní Bratra Antose. Není to ale ten Antos, kterého budeš muset zanedlouho najít, je to jeho syn. Neustále se tě ptá, zda-li jsi nalezl jeho otce, ale i když se k němu vrátíš po tom, co jsi se starým Antosem mluvil, nic se nezmění.

PORT BONIFICE. Přístav Bonifice není příliš vzdálený od Britishova hradu a bude asi prvním místem, kde se setkáš s fregatami. K těm až za chvíli. V Chad Magic můžeš nakoupit kouzla pro mága a v X Road Chappel pro Klerika. Mc Donalls prodává jídlo a před vstupem dokonce potkáš maskota firmy Ronalla McDonalla, který tě zve na jejich nový drive-through. V Seer je Věštec, který má pro

tebe za hodně peněz hodně informací. Každá stojí fixní částku a aby dali smysl, musíš platit postupně vždy o stovku víc. Pokud dáš věštci 0 zlaťáků řekne, že za „0 peněz ti neřekne žádné lži". To samo o sobě zpochybňuje jeho následující proroctví.

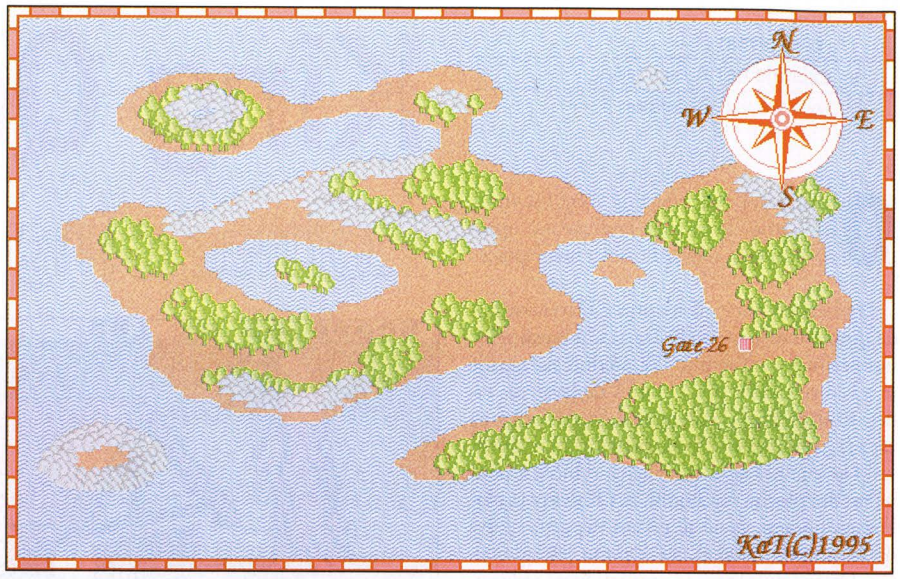
100 - Královna je král a král je špion,
200 - Zlo, které lidé konají je strašné,
300 - Ale pokud ho máš zapudit, potřebuješ prsten,
400 - Kde je ti ale nemohu říci,
500 - Ale řeknu ti už teď, že jiné cesty není,
600 - Slýchávám, že ve městě, kde voda teče svobodně,
700 - Je stařec žijící pod stromem,
800 - Nemá jméno, ale má radu,
900 - Možná když ho najdeš, řekne ti ji.

Sightless Sage stojící u obchodu pro mágy ti ještě poradí, abys „Našel otce a tak si vydělal prsten." Mozaika se začíná pomalu kompletovat.

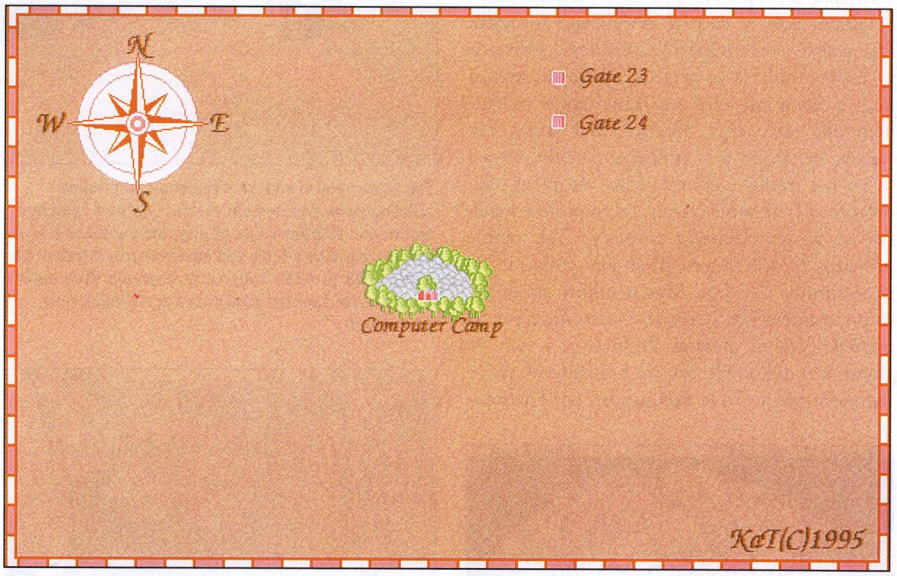
A teď ke slíbeným fregatám. Dveře do přístavu jsou zamčené. Použij U - Unlock a kurozorovou šipku, ale pozor, vyrojí se na tebe kupa bojovníků. Dorážejí na tebe, ale strážci tě ještě stále ignorují. Až jednomu bojovníku ránu vrátíš, poženou se na tebe i oni. Z toho vidíš, že jsou v zásadě dvě cesty, jak se do přístavu dostat, použij, kterou chceš. Nastup na loď, zadej B -board a pluj ke kanálu. Pozor na mořské hady, kteří tu žijí asi tři. Z lodi sice můžeš útočit starým dobrým A -attack, ale daleko výhodnější je pálit kanónem F - fire.

BARADINS TOWN. Pokud jsi absolvoval Věštce v Přístavu Bonifice, nebude pro tebe v Baradins Townu nic zajímavého. Magic prodává kouzla pro mágy, Clergy pro Kleriky. The Deli má nějaké jídlo a Oracle je další věštec, který ti řekne za stejné peníze stejné věci jako Seer v Bonifice.

NEW SAN ANTONIO. Do tohoto městečka se asi dostaneš celkem několikrát. Swashbucklers Pub and Pizza prodává pochopitelně pivo a tipy. Ve stejném komplexu budov je také malinkatý hotel honosného názvu - Hotel California na který jsi dostal v jednom městečku zajímavý tip. Jdi k recepčnímu a dej mu nějaké peníze. Kouzelník řekne „Alakazam" a zvětší ti nějaké vlastnosti. Death n Destroy prodává zbraně a Armoury pochopitelně brnění. Custom je strážnice plná hlídačů. Je jich tam pěkná kupa, takže si rozmysli, než ve městě začneš provádět skopičiny. Transport prodává zase jenom koně (horse), který ti ale vážně v celé hře k ničemu není. Pokud ho budeš chtít ukrást a odemkneš dveře do stájí, prodavač tě napadne a koně nakonec stejně neukradneš, protože to nejde. Bazén má podezřelý nápis „Plavání na vlastní riziko", což je docela pochopitelné, když ve vodě jsou asi tři vodní hadi. Iolo a Gwen se asi dali dohromady protože tady mají obchůdek patrně s hudebními předměty. Veškerou komunikaci ale odmítají a tak se to nikdy nedozvíš.



MERCURY
Moongate 26 - Země 1990, Jižní Amerika



NEPTUN
Moongate 23 - Země 1423, Čechy
Moongate 24 - Země 1990, Jižní Amerika

U vězení si dej pozor, protože zavřený démon na tebe může útočit i přes zeď. To vlastně platí pro všechna zařízení tohoto tipu. Pochopitelně se můžeš pokusit vyvést všechny vězně z města, ale daleko důležitější je získat Quick Sword od Santreho. Odemkni si dveře do jeho cely a oslov ho. Vyhrožuje, že má rychlou čepel. Podle toho ho poznáš. Nabídni mu pět stovek a „Enilno je tvůj". Od této chvíle máš zbraň, která ti pomůže zabít Minax.

Muž pod stromem se skrývá v parku za zdí na severním ústí řeky. Musíš odemknout dvoje dveře za Armoury a projít úzkou cestičkou. Pokud si staříkovi řekneš o prsten, odvětí, že musíš nejprve získat požehnání otce Antose. Pokud za ním přijdeš už s požehnáním, prsten ti bez okolků vydá.

Hezkou zajímavostí v severozápadním rohu města je letiště (Airport). Pokud odemkneš dvoje dveře, dostaneš se k malým dvouplošníčkům. Stačí nastoupit - B a vzlétnout - L. Dostaneš se opět na mapu celého světa a začneš přes ni cyklovat. Přistává se stiskem klávesy, ale bezbolestně se to odehraje pouze na zemi. Letounem se můžeš dostat přes všechny překážky, takže je to ideální transportní prostředek.

PIRATES HARBOUR. Pirátský přístav je smutné a legrační místo zároveň - podle toho, jak to kdo bere. Píše se rok 2112 a tohle je poslední osídlení na Zemi. Válku očividně vyhráli Rusové. Před Da Red Square (= The Red Square) najdeš Warena Beatty, který se neustále shání po Dianě Keaton. V Red Magic (Rudá magie) nakoupí kouzla magik, v Catolic zase Klerik. Red Lobster (není to nějaká síť restaurací v Americe?) i Ministry of Propaganda jsou už ve značném rozkladu.

dokončení příště —**KaT**

platforma: PC
existuje na: Amiga, Mac
recenze viz Excalibur 53

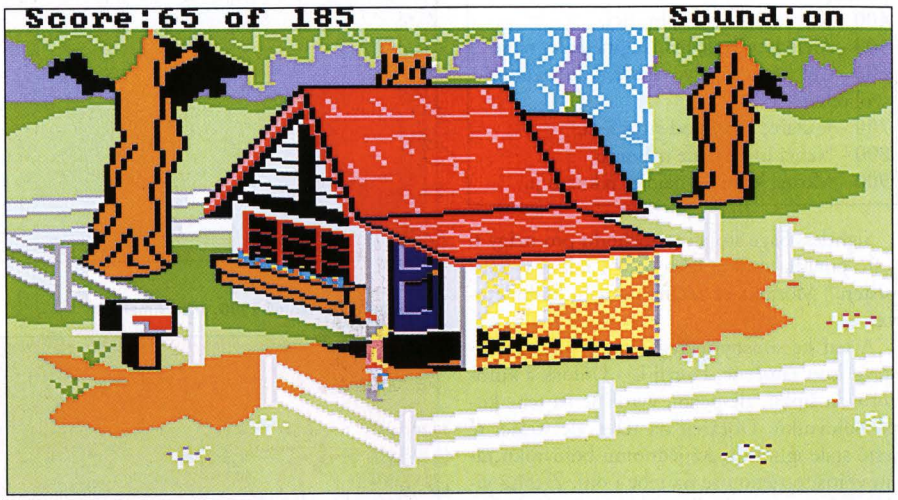
KAREL TAUFMAN

King Quest II

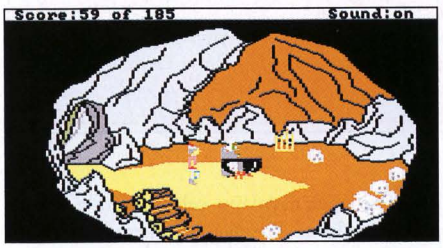
Romancing the Throne

Od čísla dvě vyšly všechny *King Questy* už jen v jedné verzi a tak budeme mít oproti minulému návodu trochu méně práce.

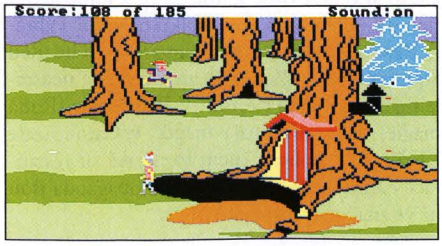
Protože tentokrát už nejsme v Daventry, bude dobré se nejprve podívat na záludnosti téhle nové zemičky - Kolymy. Tak předně, na západě je oceán ve kterém si sice můžeš zaplavat, ale raději to nepřeháněj. Pokud se odchýlíš příliš na západ, nepřežiješ to. Navíc neuvidíš nic zajímavého kromě několika skákajících rybiček a hodně modré plochy. Východní část Kolymy je blokována horami, které tě nikam nepustí, i když na ně později vzlétneš, ale k tomu ještě dojdeme. Daleko důležitější je propast, která se krouti v pravém dolním rohu mapy. Nepřibližuj se k okraji a dej si pozor v přilehlých obrazovkách. Spadnout dolů se dá ještě lehčeji, než si myslíš. Přes propast vede podezřele vyhlížející provazový most. Tohle je ta největší zákeřnost, kterou jsem u *Sierry* kdy zažil a to jsme teprve ve druhém díle téhle ságy. Kdybych byl lamer, tak vám to oznámím až v průběhu návodu, ale asi se ve mě hnulo svědomí nebo vás mám rád, protože si čtete moje články, takže poslouchejte, než se samým dojetím rozpláču. Tak tenhle proradný mostík můžete přejít jen sedmkrát. Po té se zhroutí i s vámi. Matematikům už došlo, že po sedmém přechodu zůstanete uzavřeni na ostrůvku. Velmi správně. Problém je v tom, že abyste hru dokončili, musíte přes můstek právě sedmkrát přejít. To je nechutnost, co? Pochopitelně jsem na to přišel až za polovinou hry a musel jsem trandit hezky od začátku. Vám se to teď už nestane. Uprostřed Kolymy je jedovaté jezero. Jezírek je tu požehnaně, ale tohle je nejenom největší, ale také nejtmavší. Asi to něco znamená. Pokud z něj chceš pít, nebo v něm plavat (SWIM), raději si to předem rozmysli nebo alespoň ulož hru. Podobně, jako v prvním díle, i tady pobíhá po zemi spousta NPC postaviček, z nichž většina tě nemá ráda. Nejnebezpečnější je Hagatha. Je to zlá čarodějnice, strůjkyně veškerého zla v zemi. Pokud Hagatha Grahama chytí, uvaří si ho v kotli. Doporučuji alespoň jednou shlédnout. Kouzelník kouzlí podobně, jako v jedničce, ale tentokrát se z jeho magie Graham nevzpamatuje a navždy zůstane žábou. Zato skřítek, který stejně jako posledně krade, není už vůbec tak nebezpečný, pouze protivný. Tentokrát totiž můžeš proniknout do jeho skrýše a uloupené věci si zase vzít. Poslední nebezpečnou NPC je vlk, který je občas asi náhodně podstrkován místo babičky do postele a had, duchové a upír o kterých si ale povíme více až přijde jejich řada. Dobré NPC postavičky jsou v *KQ2* výrazně v menšině. Po paloučcích pobíhá Červená Karkulka (Little Red Riding Hood) a v posteli v domečku leží babička. V obchodě najdeš prodavačku a v kostele mnicha. Podobně jako v *KQ1*, i zde je víla, která tě popráší ochranným pylem. Poletuje kolem kostelíku. Tak to by mohlo být všechno k NPC postavám a my se už můžeme v klidu věnovat ději. Podobně jako v minulém návodu i teď bude nejlepší začít malou obchůzkou spojenou s absorbcí všech sesbíratelných předmětů. Pokud na vás vykukne Hagatha, nebo jiná po-



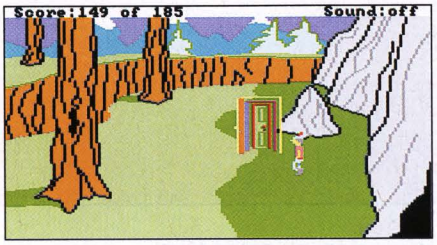
Tak tahle výletní chatka s typickou americkou schránkou na dopisy není výletní chatka s typickou americkou schránkou na dopisy, ale domeček Karkulčiny babičky s typickou americkou schránkou na dopisy. Jak je vidět Roberta se inspiruje vším možným, ale své fantazii ponechává zcela volné pole působnosti.



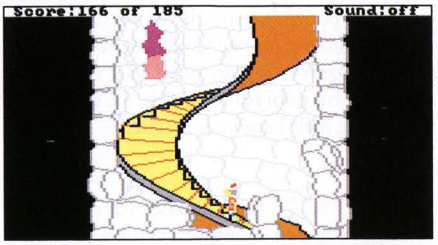
Podobně jako Daventry má i Kolyma svou čarodějnici. Obě jsou ošklivé, zlé a kutí něco u kotle. Hlavní rozdíl je v tom, že zatímco tu první můžete uvařit v její vlastní polévce, s tou druhou nepohnete. Snad si ji Roberta šetří pro další díly (uvidíme někdy příště), ale vy ji nemůžete provést vůbec nic ošklivého.



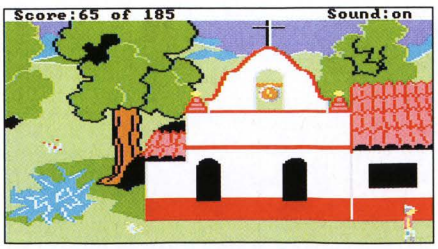
Po lesích Kolymy se potuluje několik velice nepříjemných NPC postav, které si přímo říkají o ránu pěstí. Bohužel jsou všechny rychlejší, nebo silnější než Graham a tak je lepší jít jim z cesty. Tenhle hoch byl náhodou i v prvním *King Questu*. Je to skřet a krade.



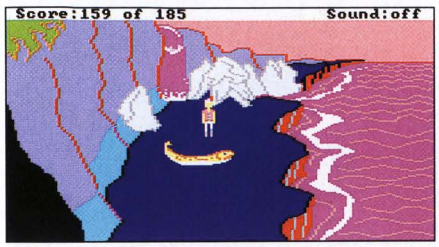
Magické dveře jsou v Kolymě jenom jedny. Respektive troje, ale vlastně jenom jedny. Err... Pokud nebudete hrát direktivně podle návodu, přesto byste měli vědět, že přes most, který ke dveřím vede, lze přejít jen sedmkrát. Problém je v tom, že vy přes něj musíte přejít právě sedmkrát. Tak si to užijte.



Schody jsou Robertinou manií. V *KQ2* si jich užijete habaděj a pokud ani jednou nespadnete a nezabijete se, nejste člověk. Tyhle schody v bílé věži na magickém ostrově už jsou naštěstí poslední, které budete muset absolvovat. Za oknem prosvítá šílená barevná paleta magické země (ano to nahoře je obloha a to dole je „oceán"). Dropouty v černých polích na obrázku jsou pozůstatkem otevřených textových oken. Nezbavil jsem se jich ani při jiných konfiguracích počítače a při delších interakcích mi dokonce poseli celou obrazovku.



Církevní misie se protlačila i do Kolymy. Zvon v levé části domu neustále bimbá ať je poledne, nebo 12:10. U dveří v pravé části kostelíku se zjeví víla, která na Grahama hodí kouzelný pyl. Král po něm sice nezačne létat, ale bude hodnou chvíli nezranitelný.



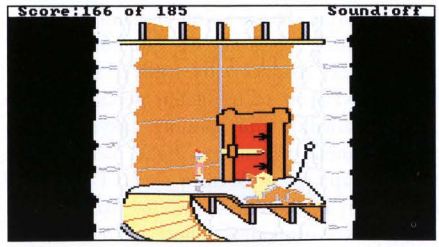
Zlatá rybka je zase z nějaké pohádky. Roberta si skutečně s originalitou nedává moc práce. Tahle potvůrka navíc vůbec neplní tři přání, ale funguje jako vodní taxi. Když jí chcete sníst, vylámete si zuby. Tak je tady vůbec nějaká spravedlnost?

tvora, rychle zmiz do jiné obrazovky. Od místa, kde tě vyvrhlo moře jdi na jih, až k malé, bílé škebli. Seber ji (TAKE SHELL) a otevři (OPEN SHELL). Najdeš v ní náramek. Pokud pojedeš podle návodu nebude ti sice k ničemu dobrý, ale pár bodů navíc jistě neuškodí. Jdi na východ a u stromku seber opřený kolík (TAKE STICK -), ještě se bude hodit. Jdi směrem na jih a u jezírka zahni doleva. Na pláži najdeš zapomenutý trident vládce moří Neptuna. Asi mu ho odplavil příliv. Seber ho (TAKE TRIDENT -). Nyní se vrať k jezírku a přeplav (SWIM) na jeho druhou stranu. Na trávě tady leží kus kmene stromu. Dobře si ho prohlédni (LOOK IN LOG -) a seber nalezený náhrdelník (TAKE NECKLACE -). Náramek i náhrdelník patří ve hře do kategorie pokladů. To znamená, že je můžeš použít pokud se ti nepodaří dokončit nějaký subquest jako náhradu za objekt získaný subquestem. Pochopitelně tím utrpí tvé bodové ohodnocení. Pokračuj dvě obrazovky dál na východ a u velkého stromu se zastav. Prohlédni si dutinu v kmeni (LOOK HOLE -) a vyndej z ní kladívko (TAKE MALLET -). Vydej se na jih, obejdi kostelík a dojdi až k prvnímu okraji otráveného jezera. Otoč se k němu zády a u jezera na východě si dobře prohlédni velký balvan na zemi (LOOK ROCK -). Je v něm otvor, který bude lepší si prohlédnout zblízka (LOOK OPENING). Jak zjistíš, někdo do něj ukryl brož a ty se jí teď můžeš obohatit (TAKE BROOCH). Svatební dárky se nám začínají scházet dohromady. Od jezera jdi na sever, ke kostelíku a vstup dovnitř (OPEN DOOR). Uvnitř klečí mnich, který si tě příliš nevšímá. Po pravdě řečeno zcela tě ignoruje. Zaujmeš ho tak, že si vedle něj klekneš a pomodlíš se (PRAY). Na svatého muže to zapůsobí a zeptá se tě na jméno. Odpověz po

V kostele nejprve narazíte jen na nemluvného mnicha, ale vrátíte se sem na konci hry, kdy si budete brát princeznu Valanice. Nevidím sice, kdo jde Grahamovi a Valanice za svědky, ale svatebčané vypadají vskutku rozmanitě. Neptun dokonce vytáhl i mořskou pannu. Dracula vstal z mrtvých a vlevo najdete obra, kterého jste patrně zabili v prvním díle série. Napravo od něj zase sedí drak ze stejné hry. Celá scenerie staví hru najednou do úplně jiného světla. Roberta nás nutí dívat se na ní značně z nadhledu, což zajímavě kontrastuje s jejím přístupem k pohádkovému světu *King Questů* tak, jak ho presentuje pro tisk.

pravdě GRAHAM a mnich ti daruje posvěcený kříž, který by tě měl ochránit od zlých mocností. Hned si ho dej kolem krku (WEAR CROSS -). Protože se mnich vrátí k modlitbám, vyjdi ven a vydej se na západ, až k babičině domečku. Pozorně si prohlédni poštovní schránku a otevři ji (OPEN BOX). Uvnitř je hezký košík, který hned uzmi (TAKE BASKET). když si ho prohlédneš, zjistíš, že je plný jídla. Můžeš ho sice celé sníst, ale pak přijdeš o důležité body. Když už jsi tady, zajdi k babičce (OPEN DOOR) a promluv s ní (TALK GRANDMA). Dozvíš se, že stařenka je churava a těší se na svou vnučku - Červenou Karkulku, která ale nejde a nejde. All right, s tím něco uděláme. Vyraž do přírody a vyhledej Karkulku. Pokud s tím budeš mít práci a nebudeš jí moci nikde zastihnout, vyber si dvě sousedící obrazovky ve kterých se vyskytuje a procházej z jedné do druhé. Za chvíli by se mělo děvče objevit. Karkulka je holka neposedná a neustále pobíhá po obrazovce. Dostaň se k ní tak na tři kroky a oslov ji (TALK GIRL). Dozvíš se o jejím trápení. Nesla babičce papu-hamu (KaT se zvolna stává infantilním - pozn.Amph), ale někde o košíček přišla. Naštěstí ho musel najít nějaký dobrák listonoš, když skončil v babiččině schránce na dopisy, napadne tě a protože jsi košík jistě nevyjedl, dáš jí ho (GIVE BASKET TO GIRL). Pokud je košík už prázdný, Karkulka si ho nevezme, ale i tak se dá hra dohrát. Na oplátku za plný koš ti děvče dá puget květin, které právě natrhalo. Právě jsme se nenápadně přesunuly přes první fázi řešení hry - celoplošnou absorpci a můžeme se vrhnout na prostřední část - otevření tří magických dveří.

PRVNÍ MAGICKÉ DVEŘE. Podle mapy dojdi k mostu přes propast. Nemusíš se bát přejít, nepodařilo se mi z něj spadnout (tedy až po sedmém použití, ehm), ani když jsem se moc snažil. Opatrně přejdi k podivným dveřím, které jsou na ostrůvku severním směrem. Jsou to magické dveře za nimiž je magický vchod do tajemné magické země, kam Hagatha zaklela princeznu nějakým magickým zaříkávadlem. Prohlédni si dveře (LOOK DOOR) a přečti si lístek (READ INSCRIPTION), který na nich

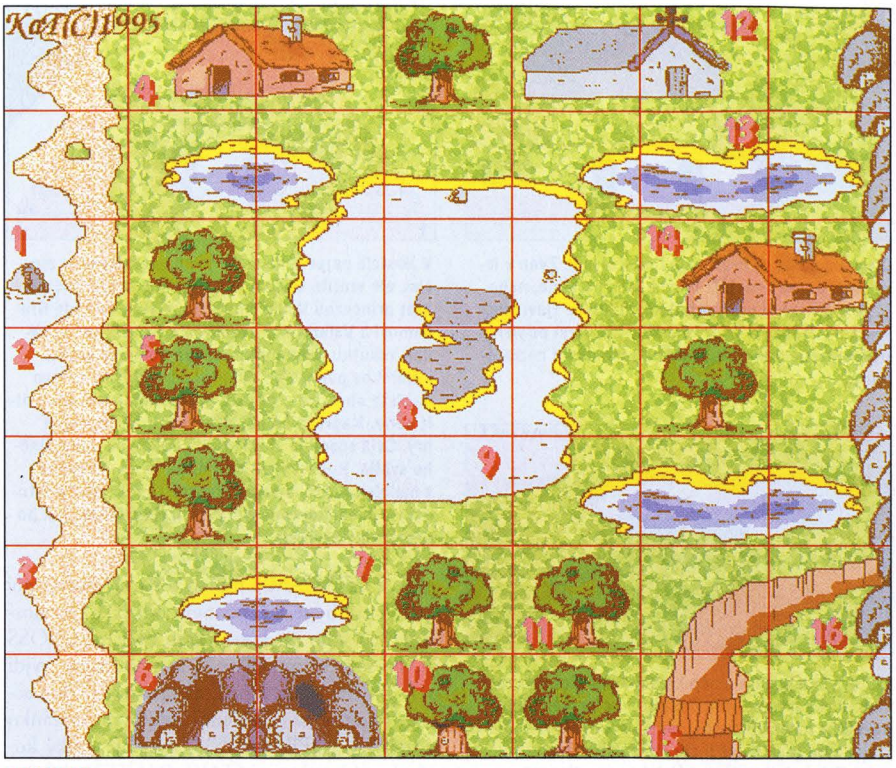


Lev je úplně poslední překážkou ve hře. Řve a hezky při tom kroutí hlavou. Podobně jako v mnoha jiných případech, i zde existují dvě řešení situace. Můžete ho bez milosti odpravit a nebo lstivě podplatit. Jenom jestli přijdete na to čím.

visí. Dostaneš podezřelou radu. Abys tyto dvířka otevřel, musíš udělat „cák". Hm. Jdi k pobřeží a přejdi, nebo přeplav k místu, kde se na kameni vyhřívá mořská panna (není tu, dokud si nepřečteš lístek na prvních dveřích). Pokud jsi na břehu, vejdi do moře a doplav (SWIM) k ní. Vylézt na skalisko (CLIMB ROCK) teď bohužel nemůžeš a tak se budeš muset spokojit s vizuálním kontaktem, protože krasavice ignoruje veškeré tvoje snahy o konverzaci. Můžeš jí nyní darovat Neptunův trident (GIVE TRIDENT TO MERMAID), ale příliš velkého vděku se nedočkáš. Pokud na ní chceš zapůsobit, můžeš jí dát některý ze šperků, ale potom přijdeš o cenné body. Ideální řešení je darování pugetu od Karkulky (GIVE FLOWERS TO MERMAID). Mořskou pannu potěší a za odměnu ti pošle mořského koníka na jednu okružní turistickou projížďku světem pod hladinou. Pak tě opustí. Není důvod k otálení, nasedni na zelenáče (RIDE HORSE). Koník tě vezme pod hladinu, kde uvidíš plno rybiček a zaveze tě až k Neptunovi. Velkému (doslova) králi moří předej jeho ztracený trojzubec (GIVE TRIDENT TO KING) a dočkáš se nečekané odměny: lahve s černým hadrem. Inu v jiných světech mají věci jinou cenu, indiánům se zase líbila bižuterie (a ohnivá voda - Amph.). Ceny - neceny, nenech se lahví jen tak odbýt a seber i klíč, který se objeví v otevřené škebli (TAKE KEY). Přeci neodejdeš s prázdnou. S plnýma kapsama se vrať na hladinu. Doplav ke břehu a vydej se k Hagatině jeskyni. Když vejdeš dovnitř, mohou nastat dva případy. Pokud máš štěstí, Hagatha nebude doma. Pokud máš smůlu, bude si babizna kuchtit něco dobrého v kotli. Ať tak či onak, bude tvým cílem ptáček v kleci u stěny jeskyně. Pokud tu čarodějnice není, můžeš ho jednoduše sebrat (TAKE CAGE), ale pokud to uděláš v její přítomnosti, začne mizera jeden mrňavej zpívat a to krátkozrakou obludu upozorní na tvou přítomnost. Naštěstí máš hadr od Neptuna. Otevři lahev (OPEN BOTTLE) a vyndej ho (TAKE CLOTH). Pak ho přehoď přes ptáčka zpěváčka (PUT CLOTH OVER CAGE). Každý kdo měl papouška tenhle fígl zná. Pak už jen seber klec (TAKE CAGE) a rychle pryč odsud. Pokud budeš mít štěstí, uvidíš u východu z jeskyně zajímavý inter-žánrový úkaz. Pokud ne, podívej se na obrázky tady někde okolo. Od jeskyně babizny utíkej dál na východ až dojdeš k trpaslíkovu stromu. Otevři dveře (OPEN DOOR) a vejdi dovnitř. Opatrně slez po žebří-

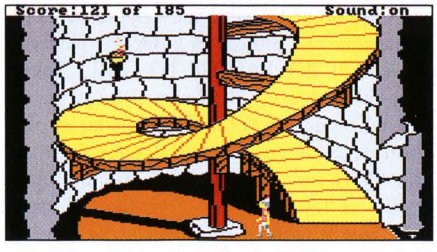
ku (manuálně, kurzorovými šipkami) a dej si pozor, protože žebřík nevede zcela kolmo dolů. Pokud z něj spadneš tady nahoře, zabiješ se. O obrazovku níž to už fatální nebude. A teď pozor. Následuje můj pitomý zákysový bod a jeden z méně příjemných „fíglů" *Sierry*. V obrazovce napravo je skřetova skrýš. Úplně náhodně tam je, nebo není, přičemž platí, že tam můžeš klidně osmkrát za sebou vejít a mrzák jeden mrňavá tam neustále je. Až při devátém pokusu je pryč. Zapamatujme si to a v žádném puzzle *Sieře* nedůvěřujme, ušetříme si tak všichni hodně, ehm, zákysů. Takže vejdi a pokud na tebe trpaslík vyběhne, rychle zase uteč vlevo. Pokud tě chytí, jenom tě vyhodí před dům, takže to žádný velký risk není. Až se do místnůstky probojuješ, podívej se nejprve do truhly, pokud ti něco sebral (OPEN CHEST) a prohlédni si ji (LOOK IN CHEST) a seber náušnice, které skřet už někomu odcizil (TAKE EARRINGS). Případně si vezmi i své ukradené věci (TAKE XXX). Pak se přesuň ke krbu (pozor na oheň!) a vezmi horkou polévku (TAKE SOUP). Babičce by mohla ulevit. Vrať se zpátky do lesa a nezapomeň na to co jsem říkal o žebříku. Cestou nahoru se z něj padá daleko lépe. V lese pokračuj dál na východ a přes most ke dveřím. Protože už máš první klíč, bez ostychu je odemkni (UNLOCK DOOR). K tvému překvapení se pod prvními dveřmi objeví další dveře a na nich pochopitelně další nápis. Přečti si ho (READ INSCRIPTION) a dozvíš se, že ten, kdo chce odemknout tyto dveře se musí dívat hodně nahoru. Hmm.

DRUHÉ MAGICKÉ DVEŘE. S ptákem v ruce se vydej za prodavačkou do obchodu, uvidíš, jak bude ráda. Přečti si lístek v okně (READ SIGN) - aha, už je otevřeno - a vejdi (OPEN DOOR). Promluv si s ženščinou (TALK WOMAN) a získej od ní Alladinovu lampu buďto za již zmiňovaného ptáčka v kleci (GIVE CAGE TO WOMAN), který jí byl odcizen a nebo za šperky (GIVE NECKLACE, BROOCH,... TO WOMAN). Pokud použiješ ptáka, vynese ti to lepší bodové ohodnocení. Vyjdi z obchůdku ven a najdi si nějaké klidné místo, kde lampu třikrát po sobě přelešti (RUB LAMP). Třikrát se ti objeví džin, který ti dá tři dary. Meč s vytvarovaným hadem na rukojeti (SWORD), koňský postroj - chomout (BRIDLE) a létající koberec (CARPET). Pak se lampa vypaří. Nevadí, máme co potřebujeme. Nastartuj koberec (FLY CARPET) a vydej se směrem vzhůru, jak po tobě žádal nápis na druhých magických dveřích. Dostaneš se na malou plošinu na vrcholcích hor. Jdi doprava, až narazíš na hada, který ti brání v cestě. Můžeš s ním promluvit (TALK SNAKE), ale kromě vyhrůžek se ničeho rozumného nedočkáš. Přesně jako v mnoha dalších případech, i nyní máš na výběr dvě možná řešení. Hada můžeš skolit mečem od ducha z lampy (KILL SNAKE), ale to se ti vymstí v pozdější fázi hry, o nižším bodovém ohodnocení nemluvě. Raději použij nějakou šílenou dedukci, na jejíž logické opodstatnění jsem nepřišel, ať jsem dělal, co jsem dělal: dej chomout hadovi (PUT BRIDLE ON SNAKE). Zlomíš tím zaklení a z nepřátelského hada se stává krásný okřídlený kůň. Promluv s ním (TALK HORSE) a on ti za odměnu dá malou kostku cukru. Ještě ji ale nejez, bude se hodit později. Vydej se raději doprava do jeskyně, kde seber druhý klíč (TAKE KEY). Vyjdi ven z jeskyně a na kterémkoliv místě náhorní plošiny použij létající koberec (FLY CARPET). Přistaneš vedle obchůdku v lese. S druhým klíčem se opět vydej ke dveřím za vratkým mostíkem. Odemkni je (UNLOCK DOOR) a přečti si lístek na třetích, a posledních, dveřích. Odvážné srdce? Hmmm.



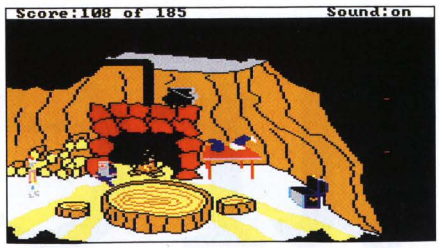
LEGENDA:

1 Na tomto mořském skalisku se v pravý okamžik objeví mořská panna.
2 Škeble na pláži něco skrývá.
3 Neptunův ztracený trident.
4 Domeček a v něm babička, nebo taky vlk. Před domečkem schránička a ve schránička košíček.
5 Pod stromem je vražedný nástroj - dřevěný kolík.
6 Jeskyně čarodějnice Hagathy.
7 Náhrdelník v dutém kmeni na trávě.
8 Draculův ostrov.
9 Tady se v pravý okamžik objeví převozník.
10 Dveře ve stromu vedou do trpaslíkova domečku.
11 V dutině stromu se skrývá kladivo.
12 Kostelík s knězem je zároveň jedno z míst, kde se objevuje víla.
13 Další drahocenný šperk.
14 Antikvariát.
15 Mostík, přes který nepřejdete více jak sedmkrát.
16 Troje magické dveře.

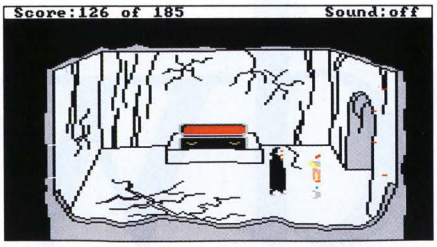


Ačkoliv budou točité schody jednou z nočních můr mnohých hráčů, je jeden nádherně jednoduchý způsob, jak po nich přejít. Vždy po pár krocích výstupu-sestupu požadovaným směrem vražte hlavou do zdi. Pokračujte svým směrem a znovu do zdi. Zdlouhavé, ale pokud chcete přežít ...

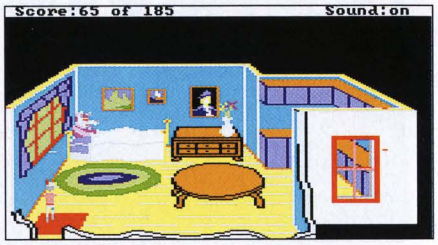
TŘETÍ MAGICKÉ DVEŘE. Jdi k jedovatému jezeru, kde potkáš převozníka v kápi. Hoch se tu objeví až po té, co si přečteš třetí dveře. Už teď se můžeš nechat dopravit na strašidelný ostrov, ale pokud chceš plný počet bodů, jdi nejprve za babičkou do jejího domku (OPEN DOOR) a dej jí teplou polévku od skřeta (GIVE SOUP TO GRANDMA). Babičku to v její nemoci zahřeje a za odměnu tě nechá nakouknout pod svojí postel (LOOK UNDER BED), kde najdeš plášť a prsten. Oba vypadají velmi tajemně a na prstenu jsou iniciály C.D. Že by Count Dracula? Vrať se zpátky k převozníkovi. Aby jsi ho zmátl, oblékni si plášť (WEAR CLOAK) a na prst navlékni prsten (WEAR RING). Převozník tě bude považovat za „někoho jiného" a převeze tě na ostrůvek (ENTER BOAT). Pokud bys nechtěl používat přestrojení, můžeš charonka podplatit některým z pokladů. Na ostrově se měj pěkně na pozoru. Jediný dotek jedovatých trnů keřů, které obepínají cestu ke hradu a je s tebou konec. Projít k bráně je sice možné, ale daleko obtížnější, než prokleté slézání stonku fazole v prvním díle. Pokud jsi hada nezabil, ale proměnil v koně, je právě teď ta správná chvíle na konzumaci kostky cukru (EAT SUGAR). S ní v žaludku se dostaneš k bráně bez větších problémů. Tam ale narazíš na dva duchy. Pokud máš na krku kříž od mnicha, nemáš se čeho bát. Další způsob jak je obalamutit je právě to samé přestrojení, které popletlo převozníka. Otevři dveře (OPEN DOOR) a vejdi do hradu. Směrem



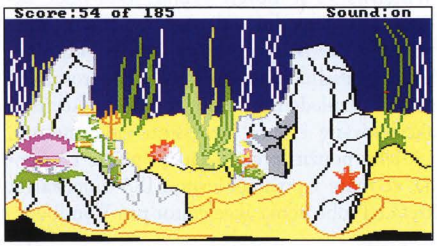
Pokud vám skřet v *KQ1* ukradl nějaký předmět, nemohli jste ho už nijak získat. To se ve dvojce změnilo. Proniknete-li do jeho doupěte v dutém stromě, můžete si všechny svoje věci převzít z jeho truhly. Možná v ní najdete i něco navíc.



Dracula žije na tajemném hradě uprostřed Kolymy. Dostat se k němu přes otrávené jezero není žádná švanda. Je několik způsobů jak se s ním vypořádat, jen byste neměli zapomenout na posvěcený křížek ve vaší kapse. Aby vám byl k něčemu dobrý, musíte nejprve použít WEAR CROSS.



Aby dostála alespoň v něčem své inspiraci nechává Roberta Williams do babičiny postele občas vklouznout krvežíznivého vlka. Pokud se vám nepodaří utéci před ním včas ven z domku, je po vás. Divíte-li se, kde se v domku to zvíře bere, můžete si domyslet, že je s babičkou smluvený. Zní to logicky.



Jednou ze světlých stránek *KQ2* je cestování pod hladinou moře. Uvidíte několik vybělených koster, neškodné žraloky a setkáte se i se samotným králem moří - Neptunem. Jeho dar je dost podivný a vás bude daleko více zajímat obsah škeble u levého okraje obrazovky. Pokud toto opomenete, nikdy hru nedokončíte.

doprava je temná chodba s rakví hraběte Draculy. Aby ses k ní dostal, budeš si muset posvítit. Projdi dveřmi doleva a vystup po podivném točitém schodišti do prvního patra. Jsi v Draculově ložnici. Do postele se ti zalehnout nepodaří, můžeš ale hraběti uzmout uzmout jeho oblíbenou svíčku. Otevři šuple (OPEN DRAWER) a vyndej ji (TAKE CANDLE). Aby jsi ji zapálil, budeš se muset přiblížit k některé louči a využít její plamen (LIGHT CANDLE). Se zapálenou svíčkou se vydej z hlavní haly pravými dveřmi. V jídelně seber ze stolu šunku (TAKE HAM) a jdi dál doprava. Pokud bys chtěl jít po schodech na severu nahoru, narazil bys na truhlu, kterou zatím nedokážeš otevřít. Sejdi po protivných schodech do podzemí a dej si při tom pozor, kam šlapeš. Pokud jsi nehrál první *King Quest* a nebo jsi v něm vynechal schodiště v horách, raději hodně sejvuj. Myši pobíhající dole ve sklepeních si nevšímej a jdi do dveří vlevo. A teď dávej dobrý pozor. Podobně jako v případě babičky a vlka, i tady je náhodně Dracula „doma", nebo někde poletuje. V tom prvním případě je rakev zavřená. Doporučuji si počkat, až zavřená bude. V opačném případě bys musel létajícího Draculu nahánět po hradě a to může být pěkná nuda. Takže, až přijdeš k zavřené rakvi, nadzdvihni víko (OPEN COFFIN) a rychle použij kolík z lesa (KILL DRACULA). Fantastická animace. Válel jsem se pod stolem. Pokud nebudeš dost rychlý, Dracula z rakve vstane a půjde po tobě. Pokud nebudeš mít mnichův kříž, zakousne tě. V opačném případě se zalekne a proměníve se v netopýra, začne poletovat po hradě. Po odumřelém upíru zůstane jedna prázdná rakev. Prohlédni si ji a seber klíček (TAKE KEY). To ale není všechno. Zvedni polštář (TAKE PILLOW) - a to platí i když jsi upíra nezabil - a najdeš další klíč. I ten si můžeš přivlastnit (TAKE KEY). Nyní je ta správná doba na to, vydat se do druhé věže. Tohle schodiště je daleko užší a zákeřnější, protože jeho druhá polovina je vidět jen z podhledu. Dá se ale projít vcelku hravě. Stačí po každých pár krocích daným směrem ustoupit směrem ke zdi. když půjdeš do zdi, nikdy nespadneš, protože mezi zdí a schodištěm není mezera. Uf. V patře se vrhni na truhlu a odemkni ji (UNLOCK CHEST) a otevři (OPEN CHEST). Najdeš v ní hudební nástroj (TAKE TIARA). To je tak všechno co tady na hradě můžeš udělat. Vrať se na břeh a nastup do převozníkovi loďky (ENTER BOAT). Kostlivec tě převeze na druhý břeh. V zemi Kolymy se toho už nedá moc dělat a tak se klidně vydej odemknout třetí dveře s vědomím, že se zpátky přes mostík už nebudeš moci vrátit. Pokud ti je líto, že necháváš Haghatu žít, můžeš jí zkoušet strkat do kotle, nebo vymysli něco podobně zábavného, ale pochybuji, že budeš úspěšný. Takže přes most a ke dveřím (UNLOCK DOOR), které se pod třetím klíčem otevírají. Za nimi už je cesta do (další) magické země. Vejdi.

OSVOBOZENÍ VALANICE. Uh? To jsou barvičky co? Dej si pozor ať nespadneš do vody, nebo co to je, protože ať je to co je to, plavat se v tom nedá. Jdi na sever až k podivnému kolu, což je rybářská síť. Seber ji (TAKE NET) a přistup ke břehu. Budeme rybařit (FISH). Možná to budeš muset zkoušet vícekrát, než něco vylovíš, ale buď trpělivý. Nakonec se ti podaří vyhodit na písek velkou zlatou rybu. Prohlédni si ji (LOOK FISH) a aby ti splnila jedno přání, hoď ji zpátky do „vody" (TAKE FISH, na okraj břehu: THROW FISH). Ryba ti nenabídne tři přání, ale pouze projížďku po tomhle podivném moři. Nevadí, stejně ber (RIDE FISH), uvidíš animaci, která tě podobně jako ta u upíra svalí pod stůl. Po šílené jízdě skončíš na malém ostrůvku, kde není skoro nic zajímavého. Můžeš jít na východ a sebrat ze země amulet (TAKE AMULET) a pokud dojdeš až na východní břeh ostrova spatříš v dálce ostrov. Je to takový malý podraz pro fandy stoprocentních řešení, kteří se na něj budou snažit dostat. Marně. Jediné co tady můžeš udělat je navštívit bílou věž uprostřed ostrůvku. Vejdi (OPEN DOOR) a vyšplhej po dalším schodišti až do patra. Od své vyvolené nejsi v tuto chvíli vzdálen více než pár kroků, ale přesto budeš mít potíže dostat se až k ní. Dveře totiž hlídá nebezpečně vypadající lev. Jdou dva způsoby jak ho odstranit. Můžeš ho zabít jako hada (KILL LION), což ti vynese nižší bodové ohodnocení a nebo můžeš použít šunku z Draculova stolu (GIVE HAM TO LION). Lev po ní tvrdě usne. Pak už jen otevřít dveře (OPEN DOOR) a vpadnout si s princeznou do náruče. Můžeš na ni mluvit (TALK VALANICE) a pokud se tě zeptá na jméno, odpověz po pravdě - GRAHAM. Valanici můžeš taky dosytosti líbat (KISS VALANICE) a až se ti to bude zajídat, prohlédni si pozorně amulet, který jsi na ostrově našel. Je na něm napsáno slovo HOME - domov. Vzpomeň si na E.T. a po jeho vzoru řekni home (SAY HOME). Následuje svatební finále, tak jako v každé pořádné pohádce. Dobrou noc.

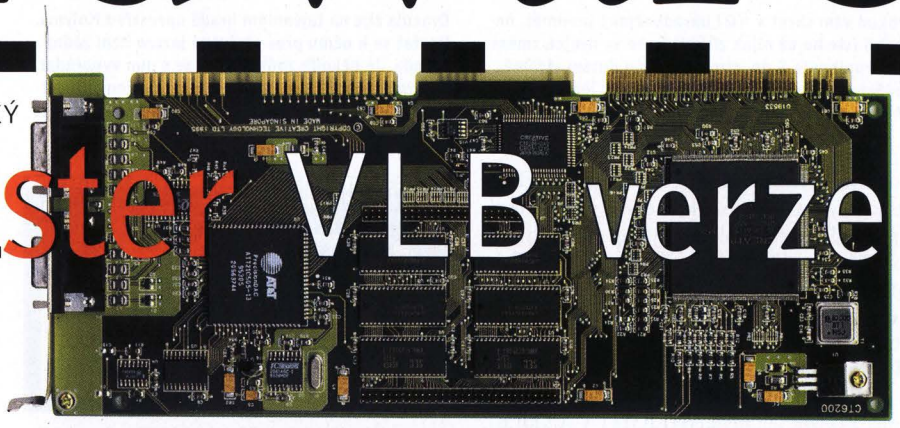
POZNÁMKA KE KING QUEST I. Na závěr mi dovolte doplněk k návodu na *King Quest I* z minulého Excaliburu. V téhle hře je jeden zapeklitý problém, který nedával pařanům celého světa spát po celé roky. Jméno kouzelného skřítka - gnoma na ostrůvku, který chrání troll. Jak víte, já na něj přišel díky časovému odstupu od vydání hry v *Sierra* Trivii, ale nedalo mi to a při svém pobytu v Londýně na nedávném ECTS jsem se po tomhle zákysovém místě trochu pídil a tady je oficiální vyjádření *Sierry*. Seďte na nějaké pevné židli, nebo to nepřežijete. Takže gnomovo jméno je Rumplestiltskin a vyskytuje se v nějaké „známé" pohádce, takže pouze pokud ten příběh znáte, můžete na hádanku snad najít odpověď. Ještě žijete? Prý aby hráčům pomohla, umístila *Sierra* do druhé verze *King Questu 1* ten zlatý kolovrátek. Prý je to nějaký „známý" prvek z inkriminované pohádky. A teď další bomba. Poznámka, že někdy se vyplatí myslet pozpátku, neznamená, že by hráč měl říci gnomovo jméno pozpátku, ale obrátit písmena v abecedě a tak jméno zakódovat (A nebude A, ale Z, atd.). Ve snaze ulehčit hráčům práci (ha, ha, ha) vydala *Sierra* druhou verzi hry v níž byly správné obě varianty, jak NIKSTLITSELPMUR, tak IFNKOVHGROGHPRM. Tak a jeden letitý problém máme s krku.

A aby toho nebylo málo, v příštím Excaliburu se uvidíme v kompletním návodu na *King Questu III - To Heir is Human.* **—KaT**

hardware

PETR CHLUMSKÝ

3D-Blaster VLB verze



PC karta urychlující několikanásobně grafiku

V poslední době se přímo roztrhl pytel s mnoha nejrůznějšími simulátory, které pracovaly v SVGA rozlišeních, takže pro alespoň trochu rozumnou rychlost jste potřebovali minimálně Pentium na 100 MHz. Ale ani s Pentiem na 166 MHz nedosáhnete v těchto rozlišeních opravdu plynulé grafiky (tj. minimálně 20 snímků za sekundu). Jak jsem nastínil ve svém článku o počítačové grafice v Ex. 50, tak jediným rozumným řešením je zavedení standardního hardwarového akcelerátoru, jež by podporoval především výpočty a algoritmy týkající se trojrozměrné grafiky. Jedním z pokusů o zavedení standardu je právě 3D-Blaster od firmy Creative Labs, jež v současné době přichází na trh. O tom, jestli splní očekávání můžeme zatím pouze spekulovat, a tak se raději budu věnovat popisu této sympatické hračičky.

3D-Blaster se bude vyrábět ve dvou variantách. V současné době se máte možnost setkat pouze se variantou VLB, které se také týká této recenze.

JAK TO VLASTNĚ FUNGUJE

Testovaná VLB varianta 3D-Blastera je řešena tak, že k jejímu používání budete potřebovat již nainstalovanou video kartu. U pokročilejší PCI verze se počítá s tím, že 3D-Blaster bude mimo jiné kompletně suplovat funkci videokarty.

3D-Blaster a videokarta jsou navzájem propojené přes propojené. Pokud pracujete s normální aplikací pod operační systémem DOS, tak 3D-Blaster tiše spí a čeká na svoji hodinu. Jakmile pustíte hru podporující 3D-Blastera, tak zase usne vaše normální videokarta. Řešení podle mne poněkud netradiční, ale budiž. Pod Windows 95 si můžete vybrat, jestli bude aktivní vaše původní videokarta, nebo můžete používat 3D-Blastera, který vám nabídne několik základních hardwarově akcelerovaných funkcí. Vzhledem k tomu, že tyto funkce jsou akcelerovány i těmi levnějšími videokartami, tak jeho použití předpokládám pouze v případě, že máte v počítači levnou ISA videokartu, která na sobě nemá akcelerátor pro Windows.

platforma:	**PC**
minimum:	PC 486DX/33 VLB, 4 MB RAM, VGA video karta, DOS 5.0 a vyšší, Windows 3.1 a vyšší.
doporučeno:	PC 486DX4/100 VLB, 8 MB RAM, SVGA video karta, Windows 95.
výrobce:	Creative Labs
cena:	asi 10 000 Kč

PODPORA

S 3D-Blasterem se také dodává budget, jež obsahuje následující hry: Magic Carpet Plus od EA-Bullfrog obsahující jak klasickou jedničku Magic Carpeta, tak i Hidden Worlds, Rebell Moon od Creative Labs, Nascar Racing od Papyrusu a Hi-Octane od EA-Bullfrog. Podrobnou recenzi těchto projektů se můžete přečíst na jiném místě tohoto Excaliburu ve strhujícím Twynově podání.

Jestliže můžeme věřit slibům firmy Creativ Labs, tak 3D-Blastera budou podporovat následující firmy: Acclaim, EA/Bullfrog, Fenris Wolf, GameTek, Gremlin, Infogrames, Interplay, Lucas Arts, Maverick Simulation, Microsoft, Mindscape, Ocean, Papyrus, PF Magic, Psygnnosis, Papyrus a Virgin.

Velmi zajímavá je taky podpora OpenGL pod Windows 95. Bohužel tuto informaci jsem získal pouze na tiskové konferenci firmy Creative Labs. V materiálech, jež nám Creativ Labs zaslala spolu s 3D-Blasterem, o tom nebylo ani vidu ani slechu. Tak nevím.

JAK TO VYPADÁ

VLB verzi 3D-Blastera jsem testoval na počítači 486DX4/100 VLB, 8MB RAM, CirrusLogic 5428 2MB VRAM VLB. K testování jsem samozřejmě použil hry dodávané v originálním balení s 3D-Blasterem. Na testované konfiguraci všechny výše jmenované hry běžely v SVGA naprosto plynule. Jestli to bylo těch slibovaných 20 snímků za sekundu to nemohu říci, ale podle mě 486ka s 3D-Blasterem v pohodě předčí většinu nadupaných Pentií.

SOUKROMÝ NÁZOR AUTORA RECENZE

Hlavní výhodou je cenová přístupnost 3D-Blastera. Nechci teď spekulovat o jeho ceně (naposled jsem slyšel něco o 10 000 Kč), neboť je poměrně zanedbatelná. Hlavní výhodou je fakt, že na hraní špičkových 3D her vám bude stačit obyčejná 486DX4/100. A navíc výsledný efekt vám bude závidět celá komunita Pentiářů.

3D-Blaster je krokem, který je v současné době naprosto nutný. Teď jde jen o to, jestli se tato technologie uchytí a stane se vyhledávaným standardem. Všechny předpoklady k tomu má - dostatečný výkon, příznivou cenu a hlavně obrovskou a silnou firmu v pozadí, jež si jistě nebude chtít toto tučné sousto proklouznout mezi prsty. **—Genagen**

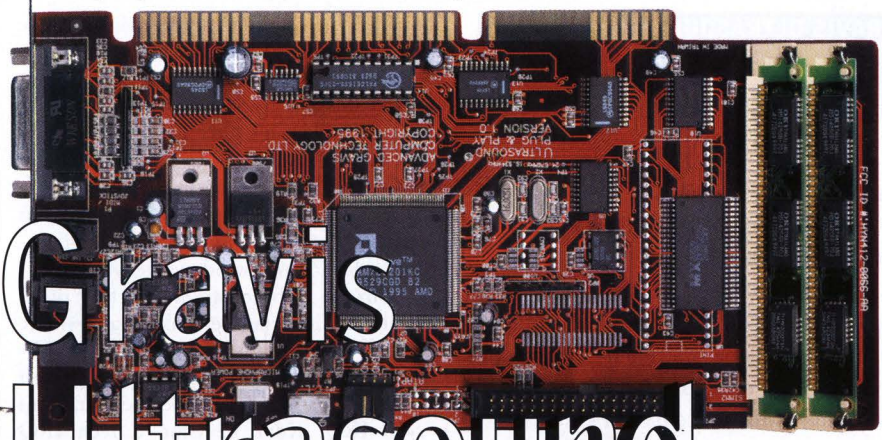
TECHNICKÁ SPECIFIKACE:

3D-Blaster je Plug&Play karta, která splňuje normu ISA Plug&Play1.0. Standardně se dodává s 1MB DRAM a 1MB VRAM. Tyto hodnoty jsou rozšiřitelné až na 2MB DRAM a 2MB RAM.

PODPORA

3D-Blaster bude kromě her podporovat i několik serióznějších aplikací:
Microsoft/RenderMorphics' Reality Lab
Criterion's RenderWare
Argonaut's BRender
3DR

Nejlepší zvuková karta pro PC



Gravis Ultrasound PnP

SVATOPLUK ŠVEC

BENCHMARK

V podstatě žádný skutečný standardizovaný benchmark neexistuje, takže jsem v této partii vycházel pouze z materiálů, jež vydala firma Creative Labs. Proto je možno o jejich objektivitě maličko pochybovat. Protože však žádné jiné měřítko v současné době neexistuje, jiná možnost mi nezbývá.

ZÁKLADNÍ BENCHMARKOVÉ CHARAKTERISTIKY 3D-BLASTERU:

➜ Vykreslí 200 000 vystínovaných a otexturovaných trojúhelníků za sekundu.
➜ Vyplní něco okolo 25 000 000 bodů za sekundu.
Pro srovnání - Pentium/100 MHz v režimu 640x480 dokáže vyplodit 8-10 snímků za sekundu. Naproti tomu 486DX4/100 MHz s 3D-Blasterem v pohodě, bez mrknutí oka, vyplivne na obrazovku 20 snímků za vteřinu.

TROCHA TECHNICKÉ SPECIFIKACE

3D-Blaster hardwarově podporuje:
Konstatní stínování, Gouraudovo stínování, mapování textur, antialiasing textur, průhledné objekty, kreslení bodů, čar a polygonů, dithering, zooming, Z-Buffer.

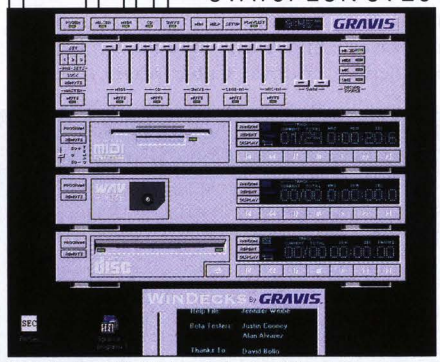
PODPOROVANÁ ROZLIŠENÍ:

320x200 8/16/24 bit
640x200 8/16/24 bit
640x350 8/16 bit
640x400 8/16 bit
640x480 8/16 bit
800x600 8/16 bit
1024x768 8 bit

Uživatele operačních systémů řady Windows jistě také potěší hardwarová akcelerace jejich oblíbeného systému. Zde se především jedná o funce BitBlt, vyplňování polygonů a hardwarový kurzor.

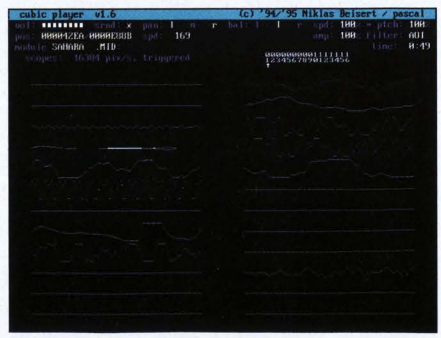
MALÝ SLOVNÍČEK POJMŮ POUŽITÝCH V TOMTO ČLÁNKU:

ANTIALIASING - při zvětšování obrázku (či textury) dochází k jeho roztřepení a zhrubnutí. V Excaliburu se objevil pojem popisující tento jev jako „rozpixelování". Antialiasing je algoritmus, který tomuto rozpixelování do značné míry zabraňuje.
BITBLT - klasická funkce Windows API, jež zobrazuje bitmapy na obrazovce.
DITHERING - algorytmus jehož se mimo jiné i ke snižování počtu barev v obrázku.
ISA - velmi stará 16ti bitová a pomalá sběrnice používaná především na počítačích PC&compatible
VLB - typ sběrnice používané téměř jenom na počítačích PC&compatible. Jedná se o poměrně rychlou, nespolehlivou a levnou sběrnici.
PCI - typ sběrnice, již se dostává pozornosti a na ostatních platformách, než je PC&compatible. Jde o spolehlivou a relativně rychlou sběrnici
Z-Buffer - algoritmus, pomocí nějž se řeší viditelnost jednotlivých objektů.
ZOOMING - pojem, který se vztahuje ke zvětšovaní či zmenšování obrázků.



Windecks, hifi věž do windows od Gravise.

platforma:	**PC**
typ:	zvuková karta
minimum:	PC 486SX, 30 MB na HDD, 16bitový ISA slot
tvůrce:	Advanced Gravis ve spolupráci s Advanced Micro devices
producent:	Advanced Gravis
datum vydání:	zima 1995
zapůjčil:	G.P.H. Partners Praha (tel: 02/344 171)



Cubic Player, klasika, průběhy samplů.

HARDWAROVÁ STRÁNKA VĚCI

Gravis Ultrasound PnP (GUP) je pokračovatelem známé řady zvukových karet kanadské firmy *Advanced Gravis,* které přinesly do světa PC wavetable syntézu.

Prodává se ve dvou verzích, které se od sebe liší tím, že na *GUPu PRO* je osazeno 512 kB RAM, zatímco na standardní verzi jsou pouze prázdné sloty. Karta má vstupy ze zesilovače a mikrofonu, výstup má pouze na zesilovač a pak klasický MIDI konektor. *GUP* je postaven na chipu jménem AMD INTERWAVE GFA1 DDSP, který vznikl jako výsledek *joint-venture Gravisu* a firmy *Advanced Micro Devices,* kterou snad ani nemusím blíže představovat (AMD 386DX, kvůli které musel *Intel* vypustit 486SX, AMD Enhanced 486, K5 apod.). Tento čip umí hardwarové mixování, a to celých 32 kanálů, totéž s FX kanály, prostě k mixování vzorků nepotřebuje procesor, čímž mu samozřejmě obrovsky ulehčí práci, na rozdíl od *Sounblastera AWE 32,* který má v sobě FX modul ze *Soundblastera 16.* Dále pak pár drobností, jako možnost současně 16-ti bitově přehrávat i nahrávat při vzorkovací frekvenci 48 kHz, další mňamnůstkou může být ATAPI IDE konektor pro připojení CD-ROM mechaniky, takže pokud chcete mít na Enhanced IDE 4 hadry a ještě CD-ROMku, null problemo. Co se týče efektů, k standardním Echo, Chorus a Reverb přibyly ještě Fading a Flagging. V nabídce na webu (www.gravis.com) se píše, že efekty jsou dostupné při osazení dodatečnou pamětí, což mohu potvrdit po poslechu pár MIDů ve windows (a to mám osazeno pouze 512 kB z možných 8 MB), na to samé pod DOSem si vzhledem k mládí této karty budeme muset ještě chvilku počkat, zrovna tak jako na programy, které ji plně využijí. *GUP* umí také hardwarovou kompresi zvuku ADPCM 4:1, A-law a gama-law, ovšem jak funguje nebo jak se to projevuje při práci s kartou, opravdu nevím, to je spíš otázka pro specialisty v oboru a ne pro WotaNa.

GRAVIS ULTRASOUND PNP

90

testováno na: 486DX4/120, 24MB RAM,4xsp CD-ROM,ATI VESA 2MB

pro: hardwarové mixování 32 kanálů, nízká cena (kolem 3.700 Kč. bez daně), má konektor na ATAPI CDROM, ADPCM komprese 4:1, plno nástrojů na internetu, vývojářský kit je součástí balíku, možno rozšířit na 8MB (místo na dva krátké SIMMy), je fialová a malá. **proti:** manuálu se nedá říkat ani reklamní brožurka, help ve windows není v .hlp formátu.

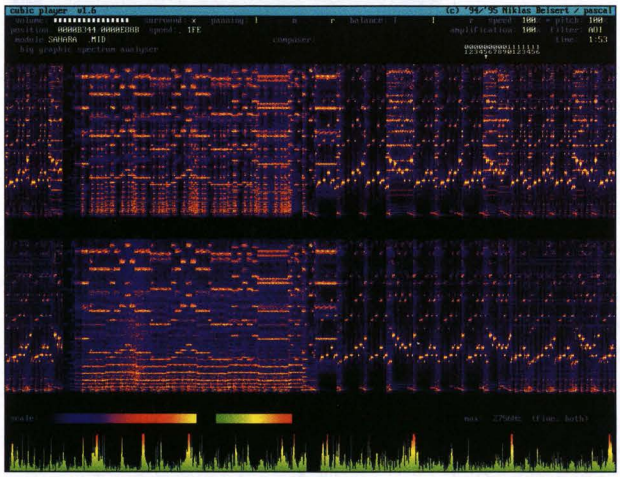
specialíty: splňuje normu MPC-3 pro multimédia, umí současně přehrávat a nahrávat.

Pokud chcete, aby vám chodil zvuk u všeho hned napoprvé, kupte si dražšího *Soundblastra*. Pokud si dáte tu práci danému programu domluvit, aby si s *Gravisem* rozuměl nebo v horším případě sehnat na něj opravný patch, pak můžete od *Gravise* čekat více než nejlepší poměr mezi cenou a výkonem na trhu.

Pro MIDI má karta k dispozici 1 MB ROM se základními nástroji (nějak jsem toho švába nemohl na kartě najít, byl tam jeden takovej podobnej ROMce, pivo měl dobrý, ale byl ňákej divnej). Byl jsem s kartou u Twyna, který má *GUSe MAX* a říkal, že má lepší bubny a smyčce, ale prý horší kytaru.

SOFTWAROVÁ STRÁNKA VĚCI

Začnu od konce, protože ten nejvíc zajímá majitele *GUSů*, kteří uvažují o koupi *GUPa:* kompatibilita se *Sounblasterem* (myslím tím *Soundblastra Pro 8 bit,* ne *SB16)* se zlepšila, zkoušel jsem ji asi u osmi her a výsledky byly dobré (třeba u Transporta to nebyly 100% stejné zvuky jako na *Soundblasteru,* ale neskřípalo to, nekousalo se to apod.). Tuto kompatibilitu zajišťuje buďto klasický sbos - IWSBOS nebo MEGAEM, který zní lépe a je spolehlivější (potřebuje při spuštění paměťový manager, v balíku je i patch na EMM386.EXE). Nicméně stejně nechápu lidi, kteří si vybírají a hodnotí kartu podle toho, zda si na ní budou moci jednou za půl roku přehrát nějakou starou hru, která je pomalu 8 bit mono a zapomínají na to, že karta s vlastnostmi jako má *GUP,* se kupuje pro hry, které teprve přijdou. Tyto programy jsou součástí čtyři disket dodávaných ke kartě, s ovladači pro DOS, Windows a Windows 95, dále pak CD s několika sharewarovými hrami, utilitkami a demy, za zmínku stojí snad jen plné verze programů *Cakewalk Express* a *Sound Forge XP.* Při instalaci ovladačů pro windows nebyly problémy, pouze je třeba odstranit všechny předcházející audio ovladače. Pokud se ocitnete u hry s *GUPem* v nesnázích, použijte PREPGAME, který opraví ovladače a starší DOS4GW na novější verzi, která už umí i vyšší IRQ. Když už jsme u těch IRQ a DMA: *GUPovi* nastavuje tyto parametry při inicializaci program IWINIT podle údajů v textovém souboru. A to docela jde. Dalším nezanedbatelným plus *GUPa* a vůbec všech *Gravisů* je velká podpora vývojářů a hudebníků přímo od mateřské firmy, na sítích je možno sehnat nové nástroje, vývojový kit je pak přímo součástí CD. V době psaní recenze jsem měl k dispozici jen pár přehrávačů hudebních modulů, ze kterých mě nejvíce učaroval Cubic player, který si např. upravuje samply a nástroje pro MIDy tak, aby se vešly do paměti *Gravise,* popř. je resampluje, má filry, surround nebo nadefinovaná echa (neumí ještě efekty nového čipu, ale i tak je prostě nejlepší).



Cubic Player, frekvenční analyzér a spektrum.

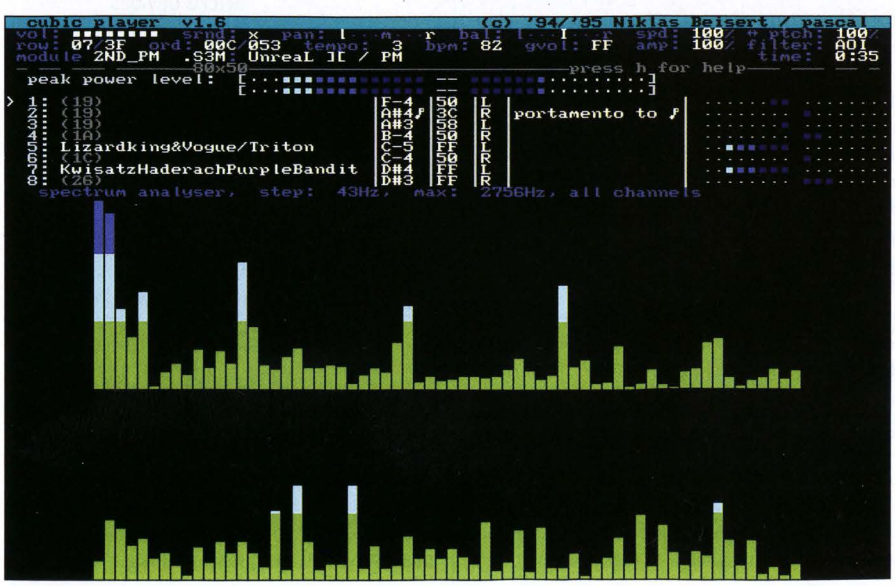
PNP TROUBEL

Pod svícnem je nejvíc tma, a to se projevilo i u mě. Mám totiž „jen" 486tku, ale už s bordem, který má PnP bios, bohužel asi ne z těch nejlepších. Když ho totiž ovladač *Gravise* požádal o parametry (adresu řídícího portu), vrátil mu -1, po čemž následovalo čekání, až z portu -1 něco přijde, a ono kupodivu nic nepřišlo, takže program skončil v nekonečné smyčce - zamrznul. Kdyby někdo měl podobný problém, ať v souboru IWINIT.EXE na offsetu 2723 hexa zapíše B8 00 00 (místo volání rutiny na zjištění PnP parametrů se do AX zapíše návratový kód „rádcové nenašli"). Na kartě je sice jumper na vypnutí PnP, po tom už ho nenašel ani *Gravis* setup.

NA ZAVĚR

Asi jste si všimli, že jsem nepopisoval, jak na mě karta působila po vybalení nebo jak lehce a na kolikátý pokus zajela do slotu, protože jsou to blbosti. To, že na PC vůbec nic nechodí na první ani druhý,... pátý pokus je všeobecně známo a pomalu nám ten rituál začínají závidět ostatní platformy. No, a jestli si karta s nějakou hrou nerozumí, je to ve 100 případech ze sta chyba softwaru, nikoli hardwaru. U hardwaru je hlavní to, co umí. *Gravis Ultra PnP* toho umí dost.

—WotaN



Cubic Player. Tohle připomíná Modplayera.

Blizzard 1230-IV

Turbo board

JOSEF KOMÁREK

platforma: Amiga 1200
výrobce: Phase 5
distributor: Atlantida (02) 375 754
cena: karta: 6 900 Kč
4 MB SIMM: 2 990 Kč

V dnešní době se už amigista bez vylepšení svého stroje zkrátka neobejde. Nejdřív mu začnou být diskety malé, dobrá, koupí si harddisk. Pracuje s grafikou a najednou mu dojde RAMka. Co pak? Koupí si paměťovou kartu. Amigista povýší, začne pracovat s 3D grafikou a tu zjistí, že mu jeho Amiga výslednou scénu počítá příliš dlouho, že tahle hra není na jeho mašině to pravé, co udělá potom? Koupí si turbokartu!

test	A1230-IV/4 MB Fast	A1200/2 MB Chip
Dhrystone	18412.80 dhrystones/s	3201.94 dhrystones/s
Write Pixel	10826.33 pixels/s	3787.13 pixels/s
Line Test	1431.86 lines/s	1306.3 lines/s
Elipse Test	6.76 s	13.05 s
Sort	4.16 s	22.25 s
Inst Test	5030654.08 instrukcí/s	802102.01 instrukcí/s
Emu Test	13.40 emulated MHz	2.48 emulated MHz
Memory Test	Transfer Rate 15.22 MB/s	Transfer Rate 3.27 MB/s

CO JE TO ZA PLACIČKU?

Turbokarty značky *Blizzard* vyrábí známá německá firma *Phase 5*. Obaly jejích výrobků se vyznačují černočernou černí a ani tento není výjimkou. Uvnitř nalezneme útlý manuál v němčině a v angličtině, kde se dozvíme mnoho zajímavých informací o *Blizzardu 1230-IV*. Karta obsahuje procesor Motorola 68030 taktovaný na 50 MHz, ke kterému můžete jako asistenta přikoupit matematický koprocesor FPU 68882 rovněž na 50 MHz. Kartu lze osadit standardními „dlouhými" 72-pin SIMM moduly a používat tak Fast RAM o velikosti až 128 MB. Samozřejmostí jsou baterií zálohované hodiny. Na *Blizzardu* najdeme i rozšiřující DMA-konektor, na který můžeme připojit například řadič SCSI-II, a jumper, kterým si můžeme nastavit režim MAP-ROM - obsah paměti ROM se překopíruje do Fast RAM, čímž se znatelně urychlí práce systému. Ovšem musíte počítat s tím, že přijdete o 512 kB RAM.

NEŽ KARTU UVEDETE DO CHODU

Karta se instaluje, jak jistě všichni víte, do ZORRO-II slotu, který skrývají padací dvířka na spodní stěně Amigy 1200. Ještě než se pokusíte kartu nasadit na konektor, doporučuji všechny prostory, kde by se karty mohla dotýkat čehokoliv kovového, třeba spodní strany klávesnice, vystlat papírem. S nasazením do slotu opatrně - karta jde poměrně ztěžka. Pokud se vám to povede, zaklapněte dvířka, zapojte a zapněte Amigu. Pokud vám stále bliká kontrolka *power*, je to tím, že se vám karta někde zkratuje. Takže radím tu poznámku o vystýlce brát vážně.

TESTOVÁNÍ SYSTÉMOVÉ

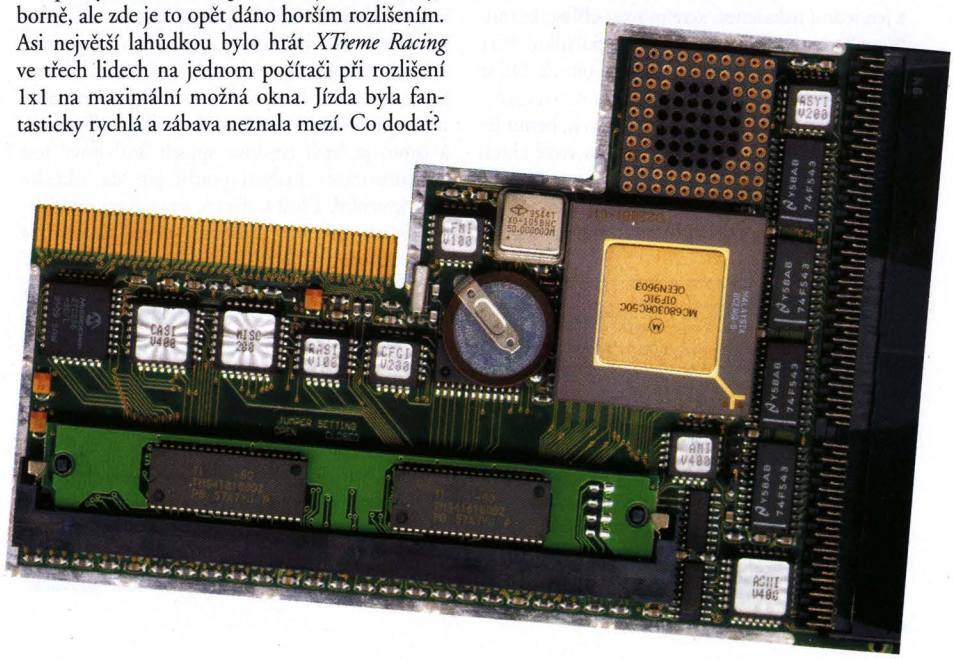
Blizzarda jsem testoval dvěma programy, a to AI-BB v.6.7 a SysInfem v.3.23. SysInfo mě utvrzovalo v tom, že nyní je moje Amiga téměř tak rychlá, jako A4000 s procesorem 040/40 MHz a je x-krát rychlejší než A600 (ale při každém testu vykazovalo jiné hodnoty). Mile mě také překvapilo, že se použitím Fast RAM velmi znatelně zvýšila přenosová rychlost mého 540 MB harddisku z 1.4 MB/s na 2.2 MB/s. Program AI-BB výsledky SysInfa jen potvrdil a ještě doplnil provedením několika testů, jejichž výsledky si můžete prohlédnout v tabulce. Myslím, že rozdíly mezi holou dvanáctistovkou a *Blizzardem 1230-IV* se 4 MB Fast RAM jsou více než znatelné.

TESTOVÁNÍ HERNÍ

Na jaké jiné hry by se mohla tato karta hodit, než na hry využívající vektorové a texturované grafiky. Výsledky jsou ohromující, posuďte sami: *Gloom Deluxe* běhal při 1x1 pixel na full window velice plynule a dynamicky, demo *Breathless* jakbysmet, *Alien Breed 3D* si zahrál na *DOOMa* spuštěného na 486 DX2/66, ale zase má grafiku 2x2 pixely. Hra *Fears* šlapala na největší okno výborně, ale zde je to opět dáno horším rozlišením. Asi největší lahůdkou bylo hrát *XTreme Racing* ve třech lidech na jednom počítači při rozlišení 1x1 na maximální možná okna. Jízda byla fantasticky rychlá a zábava neznala mezí. Co dodat?

NEŽ SI KARTU KOUPÍTE.

Po týdnu testování jsem kartu jen velice nerad vracel. Je to doplněk, který mnohokrát zpříjemňuje práci s Amigou 1200, jak programátorům či grafikům, tak samozřejmě i hráčům. Po celou dobu se mi nestalo, že by se *Blizzard* nějak nesnášel se systémem, jen některé hry běžely trochu rychleji, než bylo zvykem. Zde se ještě musím zmínit o jedné fantastické vlastnosti této turbokarty - můžete ji kdykoliv vypnout pomocí určité kombinace kláves a svému softwaru opět nabídnout svou starou Amigu, aniž byste museli oddělávat spodní kryt a kartu vypínat pomocí jumperů. Tak to bude asi všechno. Víte, co vám firma Phase 5 nabízí, jak to funguje a jaký z toho budete mít užitek. Vřele tento výrobek doporučuji každému dvanáctistovkařovi, kterému už jeho stávající hardwarové vybavení nestačí a touží po něčem silnějším. Nemusí to přece být jen PC... **—Joe**



AVG 4.0

Docela dobrý český antivir

TOMÁŠ JIRÁK

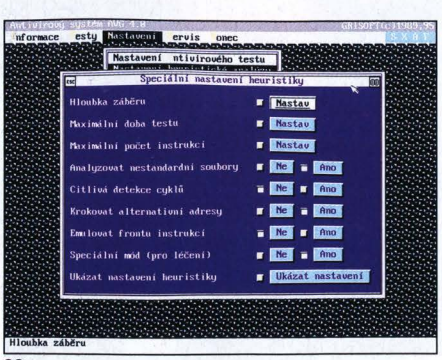
platforma: PC
typ: Antivirový systém
výrobce: Grisoft
distributor: Grisoft
datum vydání: listopad 1995
testováno na: 486 DX4/120, 8 MB RAM a na PC 286/12, 1 MB RAM

Asi každý z nás se již alespoň jednou potká s počítačovým virem. Viry mohou být zábavné, ale v poslední době rozsáhlých diskových kapacit může takováto přítomnost celkem zamrzet.

Když vám najednou z ničeho nic začnou padat písmenka nebo se vůbec nepodaří nastartovat počítač, tak je to sice nepříjemné, ale každý trochu zběhlý uživatel si s takovýmto problémem dovede poradit. Nabootuje z diskety a pak jednoduše viry zničí. Zničení však není vždy tak jednoduché, a proto je potřeba mít k tomuto účelu nějaké nástroje, jenž vám vaši ne moc příjemnou práci usnadní. Nejvíce známe a používané antivirové systémy jsou SCAN a CLEAN. V podstatě se jedná o dva sourozence, jeden viry hledá a druhý je pak ničí. Popularitu si získali tím, že jejich úspěšnost a aktualizace je na velmi vysoké úrovni.

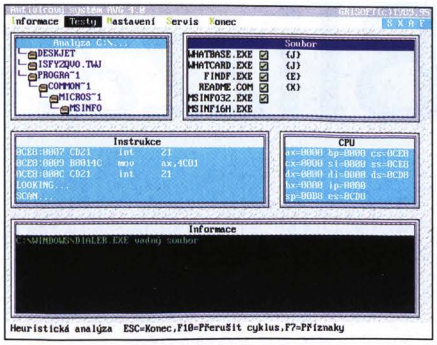
CO TO VLASTNĚ VIR JE?

Většinou se jedná o velice malý program, který nepřesáhne 4 KB. Existují hlavní dvě skupiny virů: boot viry a souborové viry. V případě boot virů jde o malý program, jenž přežívá v systémové oblasti disků. Když tedy nabootujete ze zařízení, kde se právě skrývá takovýto virus, tak se automaticky zcela bez vašeho zásahu dostane na každý disk, který se dostane do styku s vaším počítačem. Naopak souborové viry napadají pouze soubory a v nich se šíří dál. Neznamená to však, že když máte v počítači 50 nakažených souborů a jen jednu nakaženou systémovou oblast, že souborové viry načiní daleko více nepořádku. Viry jsou pohromou počítačových sítí a pirátů. Dá se téměř s jistotou říci, že když budete mít na svém počítači jen originál software, tak se se nemusíte virů téměř bát, ale jak už to na tom světě chodí i výjimky se najdou! Viry většinou poničí data, která jsou pro vás nepostradatelná. I když se vám takovouto ztrátu podaří překonat, musíte u počítače strávit hodiny a hodiny při nové instalaci softwaru (při dnešních kapacitách disků kolem 1 GB je to velice náročná a nepříjemná činnost). Když chcete zničit takový souborový virus můžete naprosto jednoduše vymazat nakažený soubor a vše je v pořádku. Hlavní omyl však nastává, když si myslíte, že boot virus se vám podaří zničit naformátováním disku (v některých případech je to postačující). Pro zničení boot virů potřebujete zničit tabulku FAT (tabulka s uspořádáním souborů na disku) a to se vám podaří buď programem FDISK (kterým se rozdělují pevné disky), nebo low - level formátem (po této proceduře stejně musíte použít program FDISK). Některé viry jsou tak chytré, že když začnete pracovat s nakaženým souborem, tak se virus přemístí do dalších dvou souborů a z původního se vymaže.



JAK NÁM S VIRY POMŮŽE AVG?

Program *AVG 4. 0* byl vyvinut na konci minulého roku a jeho demo verze byla představena na počítačové výstavě INVEX 95. Jedná se o zcela český produkt brněnské firmy *Grisoft,* která už jistou dobu stojí v čele antivirových systémů vůbec. Hlavním rozdílem o proti předchozím verzím je, že viry jsou většinou nazývány mezinárodními jmény. Vnitřní grafické prostředí se kromě barev téměř nezměnilo. Teto program má několik možností nalézání virů. Kromě standardního testování paměti a prohlížení souborů proti známým virům zde stojí z zmínku heuristická analýza. Ta složí k nalezení dosud neznámých a velice složitých polymorfních virů. V zásadě se jedná, že jakmile spustíte heuristickou analýzu, tak se každý spustitelný program provádí krok za krokem a přitom se s maximální pečlivostí hlídá systém, aby nedošlo ani k sebemenšímu poškození. V tomto případě jde o velmi složitý postup, kde se vám vyplatí mít rychlý procesor. V případě že máte trochu slabší stroj můžete parametry analýzy pozměnit v nastavení. Tam si vyberete do jaké hloubky se budou provádět instrukce, kolik jich má proběhnout a v poslední řadě můžete nastavit časové omezení. I když zrovna nedisponujete silným počítačem má heuristická analýza veliký účinek na hledání virů. Odpatou za tento komfort je celkem časté hlášení o „případném" napadení. Při mé práci s programem *AVG* jsem bral v úvahu jen hlášení, když si byl systém jistý napadením. Heuristická analýza je velice zdlouhavá, a proto je lepší nejdříve spustit antivirový test a heuristickou analýzu použít jen na adresáře s podezřením. Další funkcí je srovnávací test, který si při prvním spuštění vytvoří informace o všech souborech a při následném provedení kontroly vám program vypíše případné změny ku původní verzi. Jedná se o obdobu antivirového systému pod MS-DOSem, který si vytváří informace o souborech do souboru chklist. ms. *AVG* má také nástroje na uschovávání systémových oblastí. V případě poškození, nejen viry, je možno původní data obnovit a vyvarovat se dalším problémům s tím spjatých. Jelikož při těchto operacích pracujete s nejdůležitějšími oblastmi vašeho PC je tento nástroj chráněn heslem. Heslo se dovíte jen z instalační diskety. O efektivitě normálního antivirového hledání je zbytečné se vůbec



zmiňovat, jelikož existují tisíce virů a sebelepší program nemůže najít naprosto všechny. *AVG* je českým produktem, a proto jsou zde zastoupeny téměř všechny odrůdy virů, které se objevily na našem území. Je příjemné, že zde nechybějí viry dávné minulosti jako je *frieday13* nebo vir, který proběhl přes „všechny" počítačové sítě *One_half.*

ZPŮSOB IDENTIFIKACE

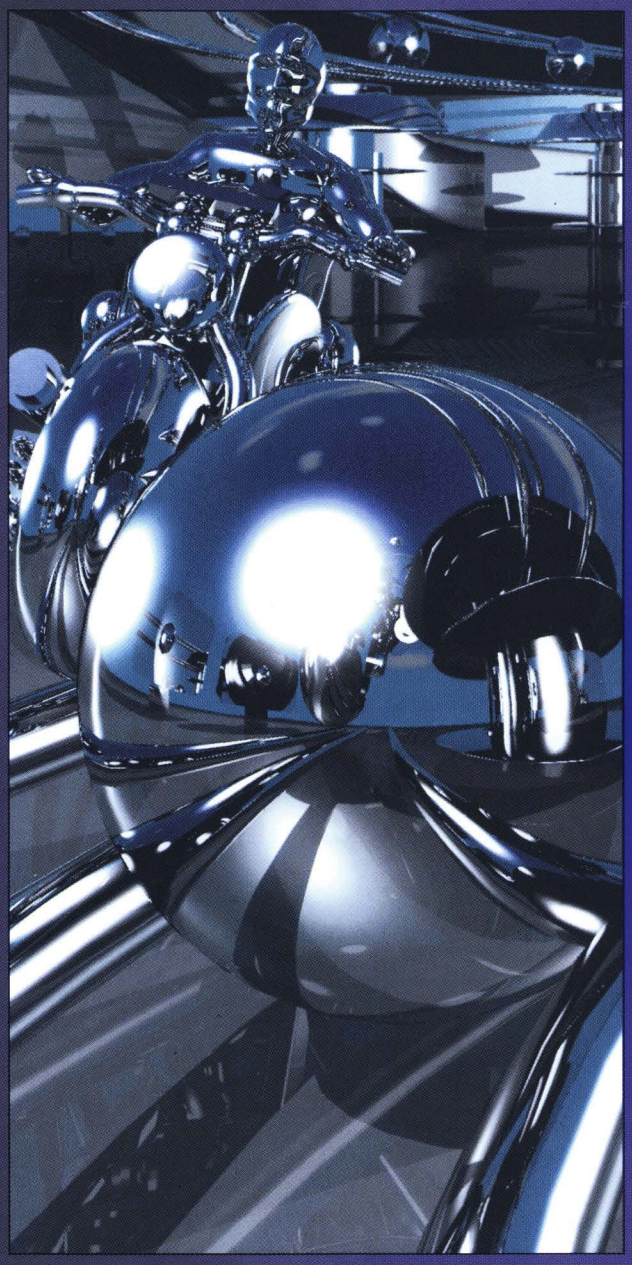
Když prohlížíte adresáře resp. celý disk, tak se vám vypisují na obrazovku programy, které byly v nedávné minulosti testovány a aktuální soubor, jenž je právě zkoumán. Za jména souborů je přidávána ikonka, která naznačuje o souboru: poškozen, zkomprimován, podezření, nakažení nebo v pořádku. Dále je zde „report", kde je prováděn záznam o nalezených virech nebo podezřeních. Na našem obrázku byl naleznut pouze poškozený soubor. Dobrou vlastností je, že report nemusíte složitě opisovat, ale necháte ho zapsat do vámi zvoleného souboru, který můžete bez menších těžkostí vytisknout. Když provádíte heuristickou analýzu, tak se vám za jména souborů vypisují písmenka, jenž naznačují co soubor provádí s vaším PC. Podle skupiny znaků můžete identifikovat zda se jedná o virus či o standardní funkci programu. Ke každému znaku je tu napsáno průměrně pět řádek textu. Takovýmto způsobem můžete nalézt naprosto neznámé viry. Proto si *AVG* zapisuje zprávy z heuristické analýzy do souboru, který byste měli zaslat firmě *Grisoft,* a ta by jej měla začlenit mezi známé viry v další verzi. S výše zmiňovanými znaky se dá hrát i z druhé strany a to, když hledáte informace o nějakém konkrétním viru. Pokud bych měl hodnotit kvalitu odstraňování napadených částí ze souboru, tak bych ji hodnotil jako 100% pouze jedná-li se o známé viry. V případě, že naleznete virus pomoci heuristické analýzy, tak *AVG* sice nákazu údajně odstraní (soubor má svoji původní kapacitu), ale většinou se soubor změnil v naprosto nepoužitelný. Asi si říkáte: „Mám vir, ale co s ním! " Stále bude platit co není v počítači nemůže ublížit.

CO ZBÝVÁ DODAT ZÁVĚREM

AVG bych hodnotil velice pozitivně, i když se jedná o tuzemský produkt. Tímto v žádném případě nechci říct, že české produkty nemají kvalitu, ale většina virů je původem někde za hranicemi státu. Mezi lidmi se šeptá: „Kdo dělá nejlepší antivirové programy, sám viry vyrábí. " Není to zrovna optimistické a v našem případě doufám, že ne pravdivé. Ale jak bylo řečeno ve starém Římě: „Jsem jen člověk, nic lidského mi není cizí. "

—XIC

Výherci soutěže s Empire



Vyhodnocení soutěže s Empire

Přešťastnými vítězi soutěže dotované firmou Empire se tedy pod notářským dokledem JUDr. Talíře stali tito čtenáři Excaliburu:

Speiální double výhru (tj. tričko s límečkem a logem Empire a k tomu hru Pro-Pinball The Web na CD) získává:

1, Tom Kravčík, Ostrava 1

Další výherci, kteří obdrží hru Pro-Pinball The Web jsou:

2, Ladislav Gyurán, Olomouc
3, Václav Vávra, Mladá Boleslav
4, Michal Petrák, Plotiště n/L

Téměř všichni (cca 80%) z vás odpovědělo správně a všem tedy tímto děkujeme za účast. Správné odpovědi byly:
1. Otázka-správná odpověď: C-Fokker D
2. Otázka-správná odpověď: A-Ryan
3. Otázka-správná odpověď: A-Amiga

Výhercům samozřejmě gratulujeme a přejeme výhercům hodně štěstí při získávání hi-score a odkrývaní tajemství v Pro-Pinball The Web Těšíme se na vaší masovou účast při dalších soutěžích. (V jednom z příštích čísel se setkáte mj. se soutěží o ceny od firmy 21st Century, takže pokud jste nic nevyhráli, nezoufejte!!!).

LIBRA® ELECTRONICS s.r.o.
Chelčického 13A
370 01 Č. Budějovice
tel./fax: 038 / 7311 742 - 5

Na Vinobraní 55/1792
106 00 Praha 10
tel.: 02 / 769 412 - 3
fax: 02 / 769 410
ProCA® s.r.o.

NABÍZÍME POČÍTAČE BRAVE® A LIBRA®:

Například:

256 KB Burst cache, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 540 MB, myš, MINI TOWER, CS/US kl., 14" barevný monitor s MPR II - Non Interlace

486 DX2 - 80 MHz / PCI / 4 MB RAM	22.300,-
486 DX4 - 120 MHz / PCI / 4 MB RAM	23.600,-
PENTIUM - 75 MHz / PCI / 8 MB RAM	28.200,-
PENTIUM - 100 MHz / PCI / 8 MB RAM	31.300,-
PENTIUM - 150 MHz / PCI / 16 MB RAM	42.300,-

PC MAGAZINE CZECH EDITION EDITORS' CHOICE

CHIP České vydání Tip

15" monitor MPR II -Non Int., dig. ...	+ 3.300,-	CD-ROM Mitsumi FX400	+ 2.000,-
17" monitor MPR II -Non Int., dig. ..	+ 11.500,-	CD-ROM Mitsumi FX600	+ 3.900,-
HD 850 MB	+ 1.100,-	zvuková karta 16-bit	+ 1.350,-
HD 1,1 GB	+ 1.700,-	Windows 95	+ 2.900,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
V PRAŽSKÝCH PRODEJNÍCH MÍSTECH ZAJIŠŤUJEME LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80
BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04
BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6
BRNO: PROŠEK elektrosystémy a.s., Ponávka 2, Tel.: 05/57 19 96
BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87
BRNO: ProCad, Hudcova 78, Tel.: 05/415 133 45
BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/241 10
ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45
ČESKÁ LÍPA: MKM, Sokolská 295, Tel.: 0425/207 86
DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13
FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41
FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97
HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80
HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51
JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60
JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23
KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37
LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58
LITOMĚŘICE: SNELL, Pekařská 1, Tel.: 0416/63 84
LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08
OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25
OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24
OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65
OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43
OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 1744, Tel.: 069/691 41 01
PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49
PLZEŇ: LIBRA HQ, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33
PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81
PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02
PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85
PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83
PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31
PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17
SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36
TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65
TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726
TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89
ZÁBŘEH: ProCA, 28. Října 2, Tel.: 0648/881 27
ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM